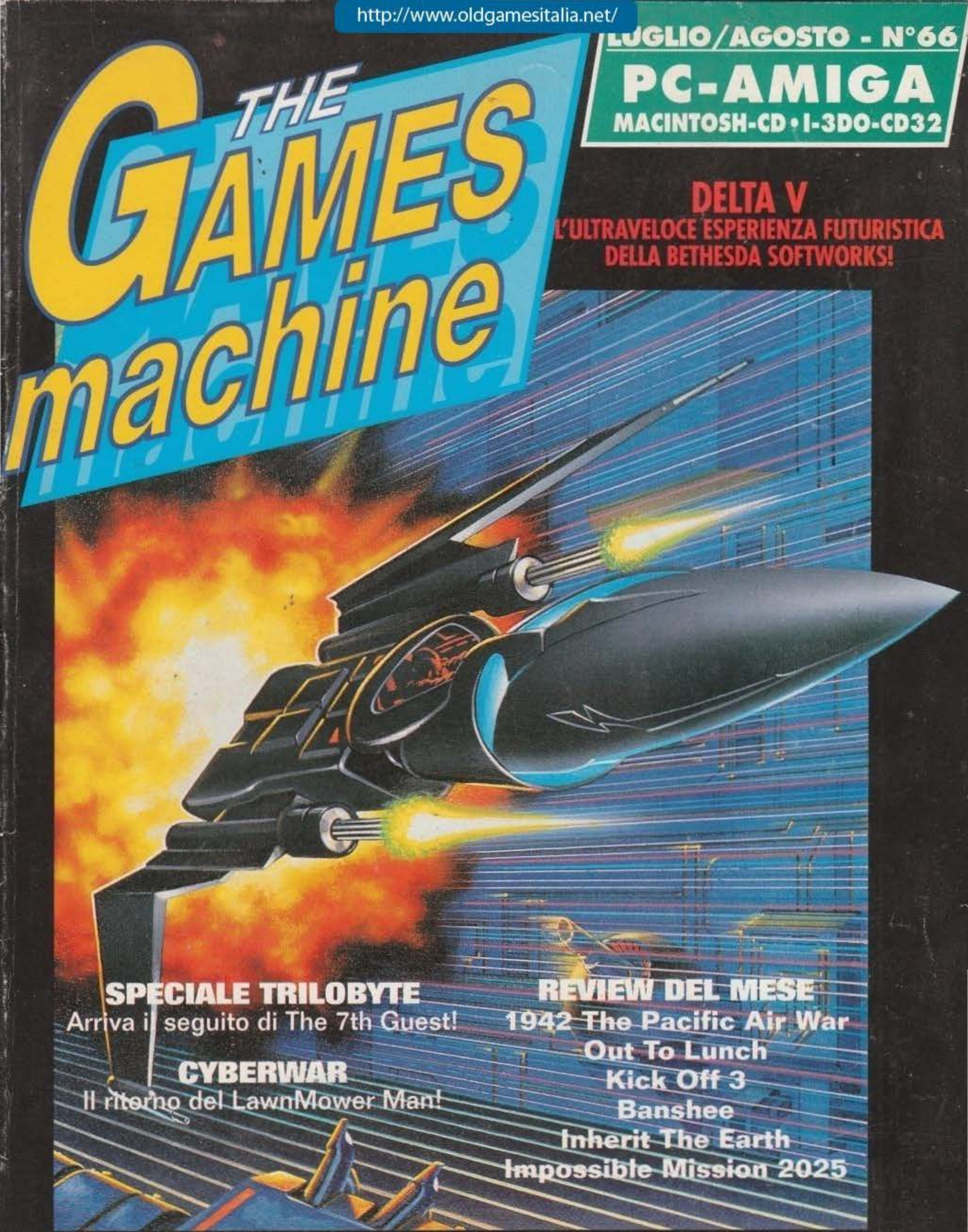
http://www.oldgamesitalia.net/

LUGLIO/AGOSTO - N°66

THE GAMES machine

PC-AMIGA
MACINTOSH-CD • I-3DO-CD32

DELTA V
L'ULTRAVELOCE ESPERIENZA FUTURISTICA DELLA BETHESDA SOFTWORKS!



SPECIALE TRILOBYTE
Arriva il seguito di The 7th Guest!

CYBERWAR
Il ritorno del LawnMower Man!

REVIEW DEL MESE
1942 The Pacific Air War
Out To Lunch
Kick Off 3
Banshee
Inherit The Earth
Impossible Mission 2025

XENIA
EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE TOP GAMES

NO PIRACY

QUEEN COMPUTER

"Emozioni Virtuali"

AMIGA

A-TRAIN (HIT SQUAD)	38.000
A320 AIRBUS	99.000
AIR FORCE COMMANDER	79.000
AIR SUPPLY	35.000
AIR SUPPORT	69.000
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)	69.000
ALIEN 3	59.000
ALIEN BREED 2	69.000
AMBERMOON	telef.
AMBERSTAR	69.000
APOCALYPSE	59.000
ARABIAN NIGHTS	49.000
ARCADE POOL	39.000
ARMOUR GEDDON II	telef.
AWARD WINNERS II	79.000
BATTLE ISLE '93	69.000
BATTLE OF BRITAIN	79.000
BATTLETOADS	49.000
BEASTLORD	59.000
BENEATH A STEEL SKY	99.000
BENEFACTOR	telef.
BEST OF THE BEST	telef.
BIRDS OF PREY	79.000
BLADE OF DESTINY	119.000
BLASTAR	59.000
BODY BLOWS	59.000
BODY BLOWS 2	69.000
BRIAN THE LION	79.000
BRUTAL FOOTBALL	59.000
BUBBA N'STIX	69.000
BURNING RUBBER	69.000
CAMPAIGN 2	89.000
CANNON FODDER	69.000
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 - '94	69.000
CHAOS ENGINE	69.000
CHUCK ROCK II	59.000
CIVILIZATION	109.000
CLIFFHANGER	69.000
CLUB FOOTBALL 'THE MANAGER'	telef.
COMBAT AIR PATROL	79.000
COOL SPOT	69.000
COSMIC SPACEHEAD	59.000
CRASH DUMMIES	59.000
CURSE OF ENCHANTIA 2	telef.
CYBER PUNK	59.000
D-DAY	99.000
DANGEROUS STREETS	59.000
DARKMERE	69.000
DARKSEED	telef.
DEEP CORE	59.000
DENNIS	59.000
DESERT STRIKE	69.000
DISPOSABLE HERO	69.000
DOGFIGHT (ITA)	99.000
DONK	59.000
DRACULA	69.000
DUNE II	89.000
ELFMANIA	69.000
EMPIRE SOCCER	62.000
EUROPEAN CHAMPIONS	59.000
F1 GRAND PRIX	89.000
F117A NIGHTHAWK	109.000
F17 CHALLENGE	39.000
FANTASTIC DIZZY	59.000
FATMAN	69.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	telef.
FLASHBACK	109.000
FORMULA 1	59.000
FRONTIER - ELITE II	79.000
FURY OF THE FURRIES	79.000
GENESIA	79.000
GLOBAL DOMINATION	99.000
GLOBOULE	69.000
GOAL (KICK OFF III)	59.000
GOBLINS III	89.000
GUNSHIP 2000	109.000
HARPOON 1.2.1	89.000
HEIMDALL II	79.000
HERO QUEST II	telef.
HIRED GUNS	79.000
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL DATA DISK	39.000
HUMANS 2 - JURASSIC LEVELS	59.000
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89.000
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.000
INDIANAPOLIS 500 (HIT SQUAD)	39.000
INNOCENT UNTIL CAUGHT	99.000
JAMES POND II - ROBOCOD	39.000
JET STRIKE	59.000
JURASSIC PARK	59.000
K240	69.000
KICK OFF 3	telef.
KING'S QUEST V	99.000
KING'S QUEST VI	telef.
KING'S TABLE	79.000
KINGMAKER	89.000
KIT VICIOUS	telef.
KRUSTY'S FUN HOUSE	59.000
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59.000
LAST ACTION HERO	69.000
LATE NIGHT SEXY TV SHOW	89.000
LEGACY OF SORASIL	69.000
LEGEND OF KYRANDIA	99.000
LEGENDS OF VALOUR	109.000
LION HEART	59.000
LITIL DIVIL	telef.
LIVING PINBALL	telef.
LOTUS TRILOGY	59.000
MAGIC BOY	59.000
MANCHESTER UNITED PR.L CH.	69.000
METAMORPHOSIS	telef.
MICROMACHINES	59.000
MONKEY ISLAND 2	119.000
MORTAL KOMBAT	69.000
MR NUTZ	49.000
NAUGHTY ONES	69.000
NICKY 2	telef.
NO SECOND PRIZE	59.000
ONE STEP BEYOND	49.000
OVERDRIVE	59.000
PERIHELION	79.000
PINKIE	telef.
PREMIER MANAGER 2	69.000
PRIME MOVER	59.000
PRINCE OF PERSIA	29.000
PROJECT-X	39.000
PUGGSY	79.000
QWAK	39.000
RALLY	telef.
REACH FOR THE SKIES	89.000
REACH OUT FOR GOLD	telef.
REALMS OF DARKNESS	telef.
RETEE 2	59.000
RISE OF THE ROBOTS	telef.
ROAD RUSH	39.000
RULES OF ENGAGEMENT 2	99.000
RYDER CUP	telef.
S.U.B.	71.000
SECOND SAMURAI	79.000
SEEK AND DESTROY	59.000
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	49.000
SEVENTH SWORD OF MENDOR	telef.
SIERRA SOCCER	63.000
SIM ANT	39.000
SIM LIFE	89.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89.000
SKELETON KREW	telef.
SKI OR DIE	49.000
SKIDMARKS	59.000
SLEEPWALKER	49.000
SOCCER KID	59.000
SPACE HULK	99.000
STARDUST	telef.
STREET FIGHTER 2	59.000
STRIKER 2	telef.
SUMMER OLYMPICS	59.000
SUPER METHANE BROTHERS	59.000
SUPERFROG	79.000
SURF NINJAS	59.000
SYNDICATE	79.000
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	99.000
TENSAI	telef.
TERMINATOR 2 - THE ARCADE GAME	69.000
TETRIS + 7 COLORS	69.000
THE BLUE & THE GRAY	99.000
THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	telef.
THE SETTLERS	89.000
TORNADO	79.000
TOTAL CARNAGE	69.000
TRADERS	telef.
TURNING POINTS	79.000
TURRICAN 3	49.000
URIDIUM 2	69.000
WALKER	69.000
WAR IN THE GULF	89.000
WATERWORLD	telef.
WEMBLEY RUGBY LEAGUE	59.000
WING COMMANDER	89.000
WINTER OLYMPICS	89.000
WIZ'N'LIZ	69.000
WIZKID	39.000
WONDER DOG	50.000
WORLD CUP USA 94	69.000
YO! JOE!	69.000
ZOOL	49.000
ZOOL 2	49.000

AMIGA CD32™

AKIRA	59.000
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)	59.000
ALIEN BREED SP EDIT. + QWAK	69.000
AMERICAN FOOTBALL	59.000
ARABIAN NIGHTS	49.000
BATTLECHESS	69.000
BEAVERS	59.000
BRUTAL FOOTBALL	69.000
BUBBA N'STIX	59.000
BUZZ	62.000
CAPTIVE 2/LIBERATION	79.000
CASTLES II	69.000
CHAMBERS OF SHAOLIN	39.000
CHAOS ENGINE	69.000
CHUCK ROCK II	59.000
D/GENERATION	49.000
DANGEROUS STREETS	49.000
DEEP CORE	59.000
DEFENDER OF THE CROWN 2	66.000
DENNIS	39.000
DIGGERS	telef.
DISPOSABLE HERO	69.000
DONK	62.000
FIRE & ICE	69.000
FIRE FORCE	59.000
FLY HARDER	49.000
FRONTIER - ELITE II	69.000
FURY OF THE FURRIES	69.000
GLOBAL EFFECT	69.000
GULP	64.000
GUNSHIP 2000	69.000
HEIMDALL II	69.000
HUMANS I + II	59.000
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.000
INFERNO	telef.
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49.000
JAMBALA	39.000
JAMES POND II - ROBOCOD	59.000
JAMES POND III	79.000
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	39.000
JURASSIC PARK	64.000
LABYRINTH OF TIME	69.000
LEGACY OF SORASIL	69.000
LOTUS TRILOGY	69.000
MEAN ARENAS	59.000
MICROCOSM	129.000
MORPH	59.000
MORTAL KOMBAT	telef.
MYTH	39.000
NAUGHTY ONES	59.000
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	69.000
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	59.000
OVERKILL & LUNAR-C	59.000
PINBALL FANTASY	69.000
PIRATES GOLD	69.000
PREMIERE	49.000
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	69.000
PSYCHO KILLER	70.000
RYDER CUP	79.000
SABRE TEAM	69.000
SEEK AND DESTROY	69.000
SENSIBLE SOCCER 92/93	59.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	79.000
SLEEPWALKER	59.000
STRIKER -WORLD SOCCER-	69.000
STRIP POKER LIVE	59.000
SUMMER OLYMPICS	49.000
SUPER METHANE BROTHERS	69.000
SUPER PUTTY	49.000
SURF NINJAS	59.000
T.F.X.	64.000
THE LAST NINJA	39.000
THE LOST VIKINGS	69.000
TOTAL CARNAGE	69.000
TOWN WITH NO NAME	69.000
TROLLS	49.000
TROLLS 2 (OSCAR)	69.000
TV SPORTS DUO - BASEBALL & BOXING	69.000
ULTIMATE BODY BLOWS	69.000
URIDIUM 2	67.000
WHALE'S VOYAGE	59.000
WINTER SUPER SPORTS	59.000
ZOOL	59.000
ZOOL 2	69.000

CD from 89.900

CD from 139.900

CD from 69.900

CD from 129.900

CD from 139.900
CD32 129.900

CD from 129.900

QUEEN COMPUTER

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

APERTO TUTTO AGOSTO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

telefona subito (011) 3090202-3081352

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DFTWARE & GAMES

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

ASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive - Super Nintendo - 3DO - Jaguar

THE TOP GAMES

PC

1942 PACIFIC AIR WAR	telef.
ACES OF THE PACIFIC	99mm
ACES OVER EUROPE	109mm
AIR FORCE COMMANDER	89mm
AL-QADIM	89mm
ALIEN BREED	99mm
ALONE IN THE DARK 2	129mm
AMBERSTAR	telef.
AMBUSH AT SORINOR	99mm
ARCHON ULTRA	79mm
ARMAETH	69mm
ARMORED FIST	telef.
ATP	119mm
AWARD WINNERS II	89mm
BLESS DENIED	telef.
B-WING	79mm
BATTLE ISLE 2	99mm
BATTLE OF SOUTH PACIFIC	99mm
BENEATH A STEEL SKY	109mm
BEST OF THE BEST	telef.
BIO FORGE	telef.
BLADE OF DESTINY	119mm
BLOODNET	telef.
BLUE FORCE	109mm
BODY BLOWS	79mm
BREAKLINE	69mm
BRUTAL FOOTBALL	79mm
BUILD & RACE - MOTOR STARS	telef.
BURNING RUBBER	telef.
CAMPAIGN 2	99mm
CANNON FODDER	76mm
CARRIERS AT WAR II	telef.
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 - '94	79mm
CIVILIZATION	99mm
CLUB FOOTBALL 'THE MANAGER'	telef.
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	109mm
COMANCHE MIS.DISK 2(OVER THE EDGE)	69mm
COMANCHE MISSION DISK 1	69mm
COMPANIONS OF XANTH	109mm
CONQUERED KINGDOMS	119mm
CORRIDOR 7	49mm
COSMIC SPACEHEAD	69mm
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159mm
CURSE OF ENCHANTIA 2	telef.
CYBERSPACE	99mm
D-DAY	99mm
DAEMONSGATE	79mm
DARK SUN	139mm
DAY OF THE TENTACLE	129mm
DELTA	telef.
DETROIT	99mm
DIGGERS	89mm
DOGFIGHT (ITA)	119mm
DOOM	99mm

DREAMWEB	telef.
DUNGEON HACK	129mm
EMPIRE SOCCER	72mm
EVASIVE ACTION	89mm
F14 FLEET DEFENDER	139mm
F15 STRIKE EAGLE III	109mm
F17 CHALLENGE	telef.
FANTASY EMPIRES	119mm
FATMAN	69mm
FATTY BEAR	telef.
FIELDS OF GLORY	129mm
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	telef.
FLASHBACK	119mm
FLIGHT SIMULATOR 5	99mm
FOOTBALL PRO 93	99mm
FORMULA 1	69mm
FRONTIER - ELITE II	99mm
FURY OF THE FURRIES	89mm
GABRIEL KNIGHT	119mm
GARY GRISBY	139mm
GENESIA	89mm
GOAL (KICK OFF III)	69mm
GREAT NAVAL BATTLES 2	129mm
GUNSHIP 2000	109mm
HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	89mm
HEIMDALL II	89mm
HEIRS TO THE THRONE	109mm
HIRED GUNS	89mm
HOMEY D.CLOWN	79mm
HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER	telef.
IMPERIAL PURSUIT (X-WING DATA DISK)	79mm
IN EXTREMIS	109mm
INCA II	139mm
INCREDIBLE TOONS	119mm
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119mm
INDY CAR RACING	89mm
INFERNO	telef.
INNOCENT UNTIL CAUGHT	109mm
ISLE OF THE DEAD	124mm
JACK THE RIPPER	telef.
JONNY QUEST	79mm
JURASSIC PARK	79mm
KASPAROV'S CHESS	139mm
KICK OFF 3	telef.
KING'S QUEST VI	109mm
KING'S TABLE	79mm
KINGS RANSOM	telef.
KRONOLOG -THE NAZI PARADOX-	124mm
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	69mm
LANDS OF LORE	99mm
LARRY 6	139mm
LATE NIGHT SEXY TV SHOW	99mm
LEGACY OF SORASIL	telef.
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE)	telef.
LITIL DIVIL	89mm
LIVING PINBALL	telef.
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	telef.
MASTER OF ORION	109mm

MERCHANT PRINCE	109mm
MICROMACHINES	telef.
MONKEY ISLAND 2	119mm
MORTAL KOMBAT	79mm
MOSCOW NIGHTS	79mm
NFL PRO LEAGUE FOOTBALL	99mm
NOMAD	69mm
OPERATION COMBAT II	59mm
PACIFIC STRIKE	149mm
PACIFIC STRIKE S.A.P.	79mm
PINBALL DREAMS	99mm
PINBALL DREAMS 2	55mm
PINBALL FANTASY	89mm
PIRATES GOLD	109mm
POLICE QUEST IV	119mm
PREMIER MANAGER 2	89mm
PRINCE OF PERSIA 2	119mm
PRIVATEER	139mm
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE	89mm
PRIVATEER S.A.P.	69mm
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER)	telef.
QUATERPOLE	telef.
QUEST FOR GLORY IV	119mm
RAILROAD TYCOON DELUXE	telef.
RAVENLOFT	139mm
REACH FOR THE SKIES	99mm
REAL WEATHER PILOT	119mm
REALMS OF DARKNESS	telef.
RED CRYSTAL	109mm
RED HELL	99mm
RETEE 2	69mm
RETURN OF THE PHANTOM	129mm
RETURN TO ZORK	109mm
RINGWORLD	109mm
RISE OF THE ROBOTS	telef.
RULES OF ENGAGEMENT 2	119mm
RYDER CUP	79mm
SABRE TEAM	69mm
SAM & MAX HIT THE ROAD	139mm
SANDS OF FIRE	89mm
SEA WOLF	139mm
SENSIBLE SOCCER 92/93	79mm
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	telef.
SEVENTH SWORD OF MENDOR	telef.
SHADOW CASTER	139mm
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS	telef.
SILVERBALL	69mm
SIM CITY 2000	129mm
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	99mm
SKI OR DIE	59mm
SPACE HULK	79mm
SPACE QUEST V (ITA)	189mm
SPEED RACER	99mm
STAR REACH	telef.
STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES	99mm
STARLORD	129mm
STARSHIP	telef.
STREET FIGHTER 2	79mm

STRIKE COMMANDER	119mm
STRIKE COMMANDER S.A.P	59mm
STRIKE COMMANDER T.OP.	59mm
STRONGHOLD	109mm
SUBWARS 2050	139mm
SUMMER OLYMPICS	59mm
SUPER STRIKE COMMANDER	139mm
SUPER VGA HARRIER	99mm
SUPERFROG	89mm
SURF NINJAS	79mm
SYNDICATE	109mm
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT	49mm
T.F.X.	119mm
TANKS!	99mm
TENSAI	telef.
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	69mm
TERMINATOR 2029	119mm
TERMINATOR RAMPAGE	telef.
TERROR OF THE DEEP	telef.
TETRIS + 7 COLORS	79mm
THE AMERICA ALL STAR	99mm
THE BLUE & THE GRAY	109mm
THE BLUES BROTHERS JUKEBOX ADV.	69mm
THE DAWN OF AERIAL COMBAT	telef.
THE DIG	telef.
THE ELDER SCROLLS:THE ARENA	129mm
THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	telef.
THE HORDE	telef.
THE SETTLERS	telef.
THE SHADOW OF YSERBIUS	119mm
TIE FIGHTER	telef.
TORNADO & DESERT STORM	109mm
TOTAL CARNAGE	telef.
TRADERS	telef.
TREASURE IN THE SILVERLAKE	telef.
TRODDLERS	69mm
TURNING POINTS	79mm
UFO	139mm
ULTIMA UNDERWORLD II	139mm
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	139mm
ULTIMA VIII : PAGAN	149mm
ULTIMA VIII : PAGAN S.A.P.	79mm
UNLIMITED ADVENTURES	telef.
UNNATURAL SELECTION	129mm
UNNECESSARY ROUGHNESS	99mm
WACKY FUNSTERS	telef.
WARLORDS II	129mm
WATERWORLD	telef.
WEMBLEY RUGBY LEAGUE	69mm
WING COMMANDER II	119mm
WINTER OLYMPICS	99mm
WIZARD	telef.
WOLFENSTEIN 3D	49mm
WORLD CUP USA 94	64mm
WWII BATTLE OF SOUTH PACIFIC	119mm
X-WING	139mm
XANTH	99mm
XENOBOTS	79mm

CDrom

ADVANTAGE TENNIS	99mm
AL-QADIM	89mm
ALONE IN THE DARK	129mm
ARMAETH	59mm
B17 & SILENT SERVICE II	89mm
BATTLE ISLE 2	129mm
BATTLECHESS	99mm
BATTLES OF TIME	79mm
BETTY BOOP	39mm
BLOODNET	93mm
BLUE FORCE	99mm
CHAOS CONTINUUM	159mm
CHESS MANIAC 5 BILLION	99mm
CHESSMASTER 3000	119mm
CITY 2000	99mm
COLOSSUS	69mm
COMANCHE CD	119mm
CONSPIRACY	109mm
COVER GIRL POKER	69mm
CREATURE SHOCK	telef.
CREEPY CRAWLIES	89mm
CRITICAL PATH	119mm
CYBERRACE	99mm
CYBERWAR	telef.
CYBERWORLDS	69mm
D-DAY NORMANDY 44:100 DAYS OF DEST.	99mm
DAEMONSGATE	85mm
DARK SUN	119mm
DARKSEED	109mm
DAY OF THE TENTACLE	139mm
DESTINATION MARS	99mm
DIGGERS	89mm
DISCWORLD	telef.

DOOM	129mm
DRACULA UNLEASHED	99mm
DRAGON'S LAIR	95mm
DRAGONSPHERE	109mm
DUNE	119mm
DUNGEON HACK	119mm
ERIC THE UNREADY	85mm
EYE OF BEHOLDER III	89mm
F117A/F15 II + SCENARI	119mm
F15 STRIKE EAGLE III	119mm
FANTASY EMPIRES	79mm
FLY DRIVE SPECTACULAR	102mm
FORMULA 1	69mm
FRONTIER - ELITE II	69mm
GABRIEL KNIGHT	119mm
GATEWAY II	89mm
GOLDEN 7	129mm
GREAT NAVAL BATTLES 2	109mm
HAWAII HIGH MISTERY	110mm
HEIMDALL II	89mm
HELL CAB	179mm
HORDE	155mm
HUMANS I + II	79mm
INCA II	149mm
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	99mm
INFERNO	telef.
IRON HELIX	109mm
JFK ASSASSINATION	139mm
JURASSIC PARK	69mm
JUTLAND	129mm
KING'S QUEST IV	99mm
KING'S QUEST V	59mm
KING'S QUEST VI	119mm
KING'S TABLE	89mm
LABYRINTH OF TIME	99mm
LANDS OF LORE	129mm
LANDS OF LORE II	telef.
LARRY 6	109mm

LASERSOFT TOP TRACKS	182mm
LAURA BOW	79mm
LAURA BOW II	99mm
LEGEND OF KYRANDIA	109mm
LEMMINGS PACK	89mm
LORD OF THE RINGS	99mm
LOST IN TIME	149mm
MAD DOG MCCREE	119mm
MAN ENOUGH	139mm
MEGARACE	89mm
MICROCOSM	139mm
MONKEY ISLAND	99mm
MONKEY ISLAND VERS.256 COLORI	109mm
MOTOR STARS	134mm
MYST	149mm
NAPOLEONICS	69mm
NFL PRO LEAGUE FOOTBALL	89mm
NOMAD	69mm
OPERATION COMBAT II	59mm
OSCAR (TROLLS 2)	59mm
OUTPOST	telef.
PHOENIX FUN & GAMES	69mm
POLICE QUEST IV	119mm
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER)	79mm
QUANTUM GATE	159mm
QUEST & FUN	79mm
RAVENLOFT	119mm
RETURN OF THE PHANTOM	119mm
RETURN TO ZORK	129mm
REUNION	99mm
RINGWORLD	99mm
RISE OF THE ROBOTS	telef.
SABRE TEAM	71mm
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	89mm
SHADOW CASTER	139mm
SHADOWORLDS	49mm
SHERLOCK HOLMES	89mm
SILENT SERVICE II	129mm

SIM CITY	109mm
SINK OR SWIM	79mm
SPACE QUEST IV	79mm
SPACE SHUTTLE	109mm
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	99mm
STAR TREK NEXT GENERATION	telef.
STARLORD	119mm
STRIKE COMMANDER	119mm
STRIKER - LA FUGA	129mm
SUMMER/WINTER CHALLENGE	49mm
SUPER STRIKE COMMANDER	149mm
SUPER VGA HARRIER	101mm
SYNDICATE PLUS	169mm
T.F.X.	109mm
THE 7TH GUEST	119mm
THE 7TH GUEST / DUNE	169mm
THE HORDE	109mm
THE LAWNMOVER MAN	139mm
THE PATRICIAN	telef.
THE SEARCH FOR CETUS	79mm
TONY LA RUSSA 2	119mm
TORNADO & DESERT STORM	99mm
UFO	119mm
ULTIMA UNDERWORLD & WING COMM. 2	190mm
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	134mm
ULTIMA VII COMPLETE	139mm
ULTIMA VIII : PAGAN	189mm
VIRTUAL MURDER II	119mm
WHALE'S & DOLPHINS	129mm
WHALE'S VOYAGE	89mm
WING COMMANDER & ULTIMA VI	159mm
WINTER OLYMPICS	99mm
WINTER SUPER SPORTS	59mm
WOLFPACK	89mm
WORLD CUP USA 94	89mm
WORLD OF XEEN	102mm
WRATH OF THE DEMON	56mm
WRATH OF THE GODS	telef.

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax, compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 011-30.81.352

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER S.D.F. via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER S.D.F. - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/20:00 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma	computer	prezzo

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE L. 7.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE L. 13.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

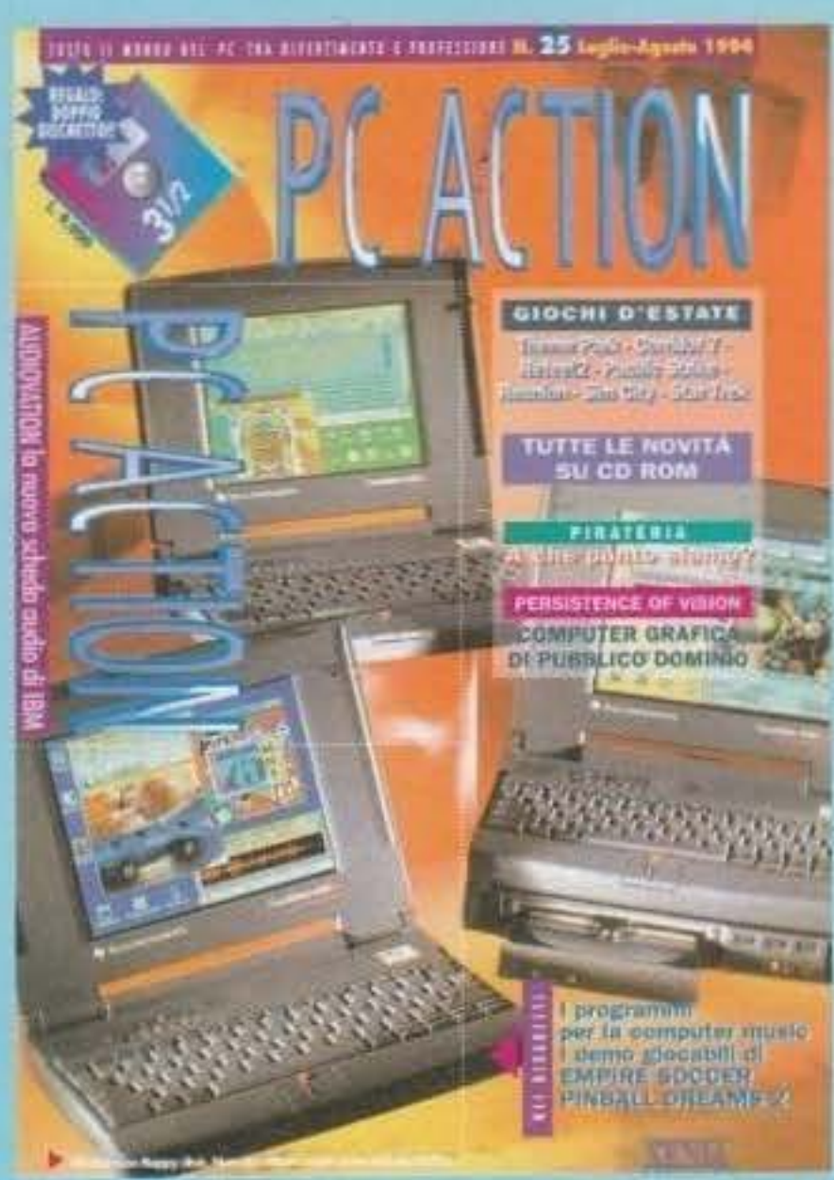
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

ariazioni senza preavviso

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quest'estate PC Action raddoppia!!!



PC Action ti regala due dischetti con i demo giocabili di PINBALL DREAMS 2 e di EMPIRE SOCCER, e con i migliori programmi shareware per fare musica con il tuo PC!

Su PC Action trovi anche le recensioni dei migliori giochi per PC, i consigli e i trucchi per il DOS e per Windows, tutte le novità sui prodotti hardware e software per PC, i corsi di grafica computerizzata, programmazione e computer-music, le prove dei programmi e dell'hardware più utile. Con in più un'utilissimo reportage sulla pirateria e la soluzione di Innocent Until Caught.

Se hai un PC, non ti puoi perdere PC Action!

ESIGNER: ANGELO BELLAFANTE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

UN'ONDATA DI RECENSIONI

Trattandosi del numero estivo, quello cioè che vi terrà compagnia per tutta l'estate, l'essere tornati a un numero di recensioni più soddisfacente (per entrambi i formati) mi sembra una circostanza da non sottovalutare.

Come previsto, infatti, le lamentele degli utenti Amiga non hanno tardato a farsi sentire, come se le due recensioni del numero scorso fossero colpa di una nostra premeditata discriminazione.

Il mercato è in continuo sviluppo, questo è naturale, e sono ragioni di natura prettamente commerciale a determinarne l'andamento: si programma per quei formati che garantiscono quantomeno la copertura dei costi, oppure per quelli che possano garantire apprezzabili rientri economici futuri, quantomeno potenziali. L'Amiga in Europa rimane senza dubbio un formato "lucrativo", e come tale è facile prevedere che continueranno uscire prodotti validi per una macchina ancora estremamente diffusa e popolare, almeno tutta la prossima stagione; resta il fatto che le nuove tecnologie, prime fra tutte quelle digitali, sono ormai una realtà e se in Inghilterra le vendite di titoli per CD32 coprono una più che significativa fetta di mercato (si parla del 56%), in Italia le cose non vanno così, affatto. Sempre in relazione al mercato nostrano, mi piacerebbe proporvi alcuni dati di vendita particolarmente significativi, dal momento però che lo faccio già all'inizio della preview di Cyberwar, vi rimando a tale lettura per ulteriori delucidazioni; il quesito che però mi preme sottoporre a ciascun utente Amiga è per quale strano motivo, ipotizzando una parità di "installato", un gioco come Cannon Fodder (giusto per citare un capolavoro indiscutibile) debba vendere dieci volte di più in Inghilterra rispetto all'Italia...

Cosa aggiungere, che in questi giorni non si può non parlare di calcio, e visto che quando scrivo questo editoriale la nostra nazionale ha giocato una sola partita, perdendola con l'Eire, non posso far altro che augurare miglior fortuna ai nostri azzurri, con la speranza che siano ancora negli Stati Uniti all'uscita in edicola di TGM (meglio se per rimanerci fino al 17 di luglio).

Per il resto vi saluto e vi rimando all'appuntamento di settembre, anticipandovi che siamo in partenza per Chicago e che quindi troverete all'interno del prossimo numero tutte le novità del CES estivo.

Buone vacanze a tutti,

Max Reynaud

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Andrea Simula, Daniele Lepido, Davide Corrado, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimiliano Coltorti, Marco Auletta, Mauro Ferri, Mirko Maragon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, Stefano Stalla, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Redazione: Xenia Edizioni** -Casella Postale - 853 20101 Milano Tel. (02) 66.80.45.05. (3 linee r.a.) - Fax. (02) 66.80.44.78. - Videotel Mailbox: 221707460 **Impaginazione:** Designer Bellafante Angelo - Milano tel. 02/ 21.55.447. **Fotolito:** Litomilano Brugherio (MI) **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 50%
ABBONAMENTO A 11 NUMERI LIT. 50.000. ARRETRATI IL DOPPIO DEL PREZZO DI COPERTINA: SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209 INTESTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO-.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD MAGAZINE

IL **4°** NUMERO
DELLA NUOVA RIVISTA
CHE SA TUTTO

DI

VI ASPETTA
IN EDICOLA

http://www.oldgamesitalia.net/

CD MA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDICE

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	12
REVIEW	32
TIPS	106
PUBLIC DOMAIN	122
CM CORNER	126
BOVABYTE	130
BOARDGAME	134
MUSIC MACHINE	136
TGM MOVIE	138
TGM MAIL	141

AMIGA

BANSHEE	66
CLIFFHANGER	76
DRACULA	76
HEIMDALL II	99
IMPOSSIBLE MISSION 2025	54
KICK OFF 3	48
OUT TO LUNCH	40
SENSIBLE SOCCER INTERN.	99
SUPER METHANE BROTHERS	78
T-RACER	72
THE LAST ACTION HERO	76

CD32

ULTIMATE BODYBLOWS	101

3DO

OUT OF THIS WORLD	89

PC

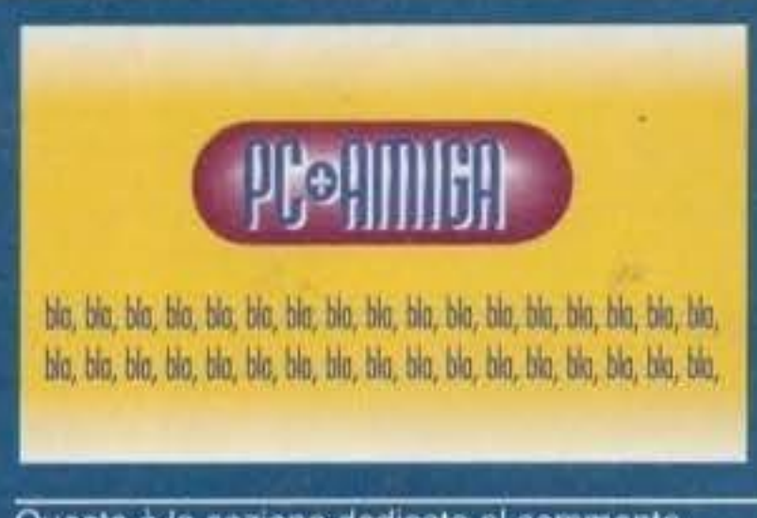
1942 THE PACIFIC AIR WAR	44
AEGIS	80
D-DAY	50
DELTA V	32
DODFUS	70
EMPIRE SOCCER	64
FLIGHT SIM 5.0 ITALY	93
INDYCAR (DATA DISKS)	62
INHERIT THE EARTH	60
JOURNEYMAN PROJECT	82
PINBALL DREAMS II	95
QUARTERPOLE	84
SAIL SIMULATOR	52
SIM CITY CD	86
USA '94	68
ZOOL 2	102

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a tre fattori fondamentali:
TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE.
Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stato sfruttato e come.
Il secondo vi indica invece se il gioco in questione sia divertente da giocare e quanto a lungo vi potrebbe tenere impegnati.
L'ultimo fattore vi dice invece quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi precedessori.
Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100%), vi dà un giudizio finale complessivo su tutti i fattori del gioco.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli. Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%.

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.



Questa è la sezione dedicata al commento personale del recensore che ha curato la recensione. In alcuni casi questo può essere affiancato da quello di altri redattori dei quali comparirà la sigla. Il tassello in alto indica invece per quale macchina è stato testato il gioco.

Questa è la pegella riasuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale e il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

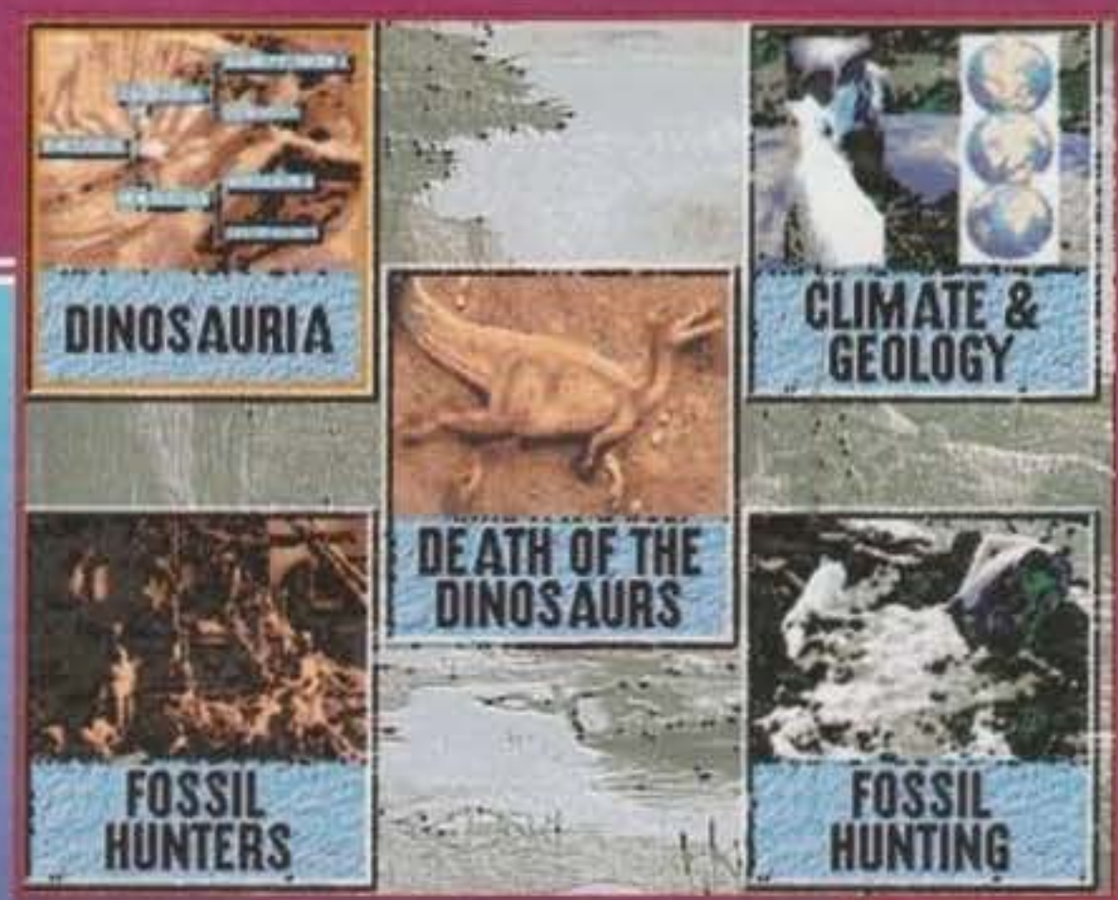
VOCI DI

Il DRAGONE DELLA CORE

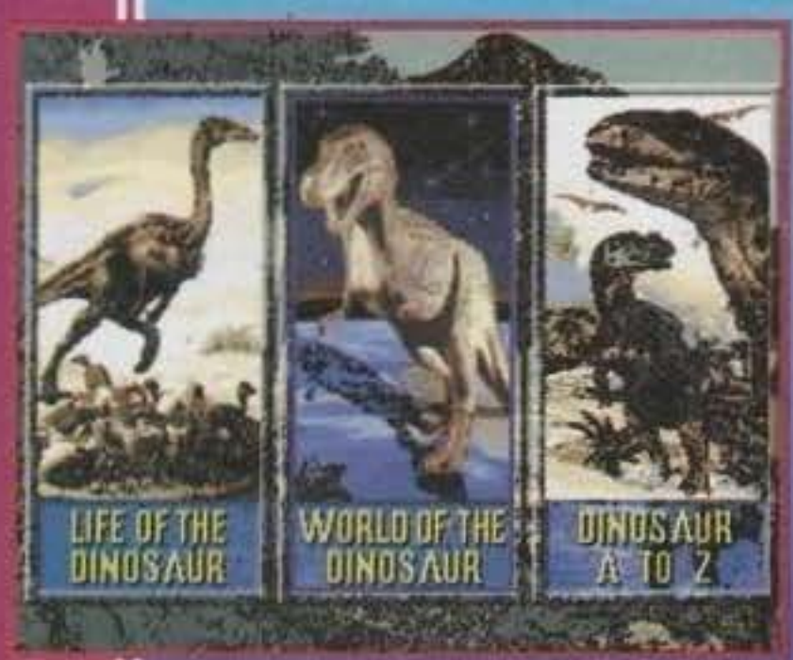
Dopo il buon Darkmere ecco arrivare, sempre dalla Core Design, un secondo gioco d'ambientazione fantasy con visuale dall'alto (anche se Darkmere, in effetti, era in isometria). Si chiama Dragonstone e avremo modo di occuparcene il modo esauriente sul prossimo numero.

ACTIVISION MAN

La popolare casa americana, che dopo qualche anno, di transizione si appresta a ritornare prepotentemente alla ribalta nel mercato videoludico mondiale, ha appena annunciato l'accordo con Peter Lenkov, l'autore di Demolition Man, per lo sviluppo di una nuova serie di avventure interattive. Si tratta naturalmente di progetti a lunga gittata, che difficilmente vedranno la luce prima della fine del prossimo anno.



DA OPTONICA UN SISTEMA DI MASTERIZZAZIONE CD PER AMIGA!



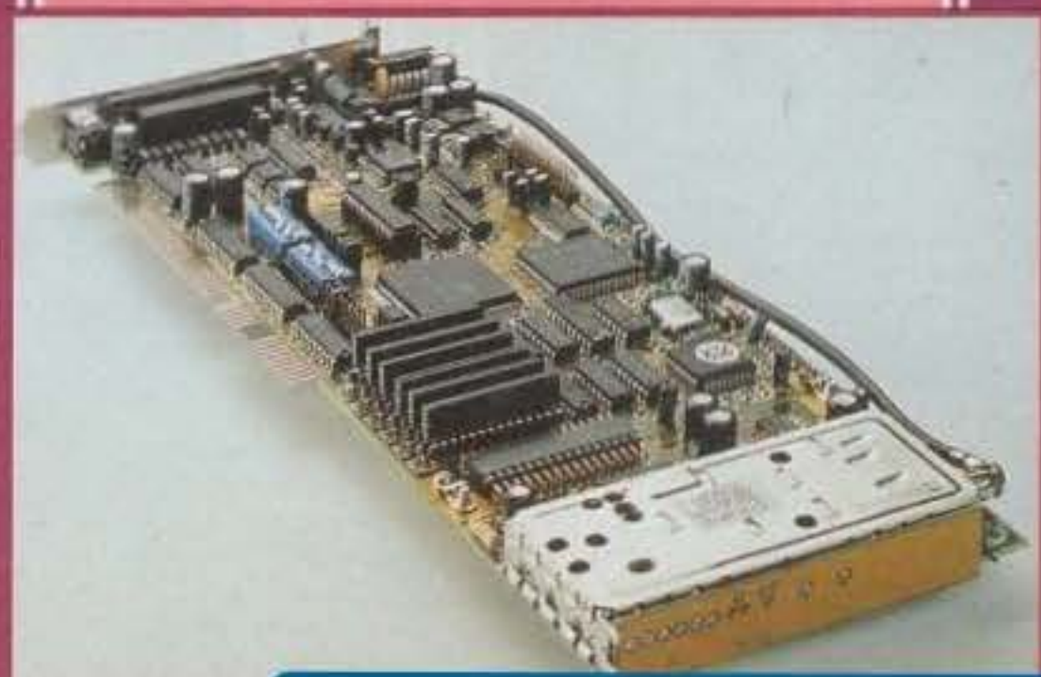
Mentre in Inghilterra cominciano già a fiorire le riviste espressamente dedicate al CD32, inizia a sentirsi la necessità di un sistema di masterizzazione e conversione di file da Amiga a ISO 9660, necessario per creare CD-Rom leggibili da CDTV, A570, CD32 e CD1200 (il drive CD per A1200). A risolvere il problema, oltre all'italianissimo IncatSystem, ci ha pensato l'inglese Optonica, con il programma Interplay. Interplay è l'authoring system con cui sono stati creati il CD regalato da Amiga User International, CD Gold e Amiga CDI, nonché gli altri prodotti Optonica contemplati in questo box: INSIGHT Dinosaurs e Technology. Il sistema di masterizzazione, escluso naturalmente il drive CD-R, è di 995 sterline (una mazzata intorno ai due milioni e sei, ma se considerate ciò che costa produrre un CD in larga scala...), ed è disponibile per A2000, A3000 e A4000, con Hard disk molto capiente e almeno 4Mb di memoria RAM.

UN MIRAGGIO PER LA TIME WARNER

La Time Warner Interactive, la compagnia recentemente formatasi dai resti dell'Atari Games, assieme alla Tengen, hanno annunciato l'accordo con la Mirage per la pubblicazione del loro Rise Of The Robots. L'uscita di quest'interessante picchiaduro, di cui ci siamo già occupati parecchi numeri addietro, è adesso prevista per Ottobre, dopo che l'omonimo coin-op avrà raggiunto le principali sale-giochi del globo.

LA NUOVA SCHEDA LIFEVIEW VIDEO II

Per tutti coloro che desideravano un sistema accessibile e completo per trasformare il proprio PC in una piattaforma multimediale vera e propria, ecco una strada percorribile: grazie a questa scheda potrete collegare una sorgente video come videoregistratori e telecamere, o addirittura direttamente l'antenna (dispone di un sintonizzatore interno), per poi grabbare (=catturare) le immagini in tempo reale (queste vengono istantaneamente convertite da PAL o NTSC in risoluzioni VGA) mentre esse scorrono sullo schermo, come se fosse un vero televisore. Le immagini possono poi essere registrate su qualsiasi tipo di memoria di massa, ridotte fino a 1/64 delle loro dimensioni originali, e successivamente elaborate. Sono supportate tutte le risoluzioni VGA e il driver Microsoft Video per Windows. Teletext compatibile tramite modulo opzionale. La sezione audio, manco a dirlo, è di tutto rispetto: controlli Hi-Fi, volume, bassi, alti, mute, e stereofonia sono completamente supportati, con un massimo output di 2 Watt (amplificabile esternamente con l'hi-fi di casa). Questa meraviglia è distribuita in Italia dalla ditta ATD di Garbagnate Milanese.



OLIMPIADI ANCHE PER IL CERVELLO

Anche se poco pubblicizzata, si tiene ogni anno nelle scuole secondarie di tutta Italia una particolare gara "agonistica", che non vede protagonisti muscoli particolarmente oliati o atleti dal fisico nerboruto: a farla da padroni, nelle Olimpiadi di Matematica, sono i cervelli (più o meno brillanti) degli studenti che vi partecipano (a tale proposito potrei rammentare la partecipazione unanime della mia classe, ai tempi del liceo, all'edizione del 1991. Ma non mi pare il caso visto che ci eravamo presentati tutti in tuta da ginnastica, polsini e ginocchiere. E con il chiaro scopo di perdere tre ore di lezione). Anche quest'anno la singolare kermesse ha visto migliaia di partecipanti, e un solo primo classificato a livello nazionale: Francesco Morandin, studente al liceo scientifico "Marconi" di Conegliano (Treviso). Si è aggiudicato un personal computer dotato di processore Pentium Intel, che figura per la prima volta tra gli sponsor della manifestazione. A Francesco vanno, in ogni caso, anche le congratulazioni personali di tutto lo staff di TGM, nonché l'augurio a tutta la squadra italiana di farsi onore ai Mondiali (sempre di Matematica) che si terranno nel prossimo luglio a Hong Kong.

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRIDOIO

COME INFORMARE IL CLIENTE

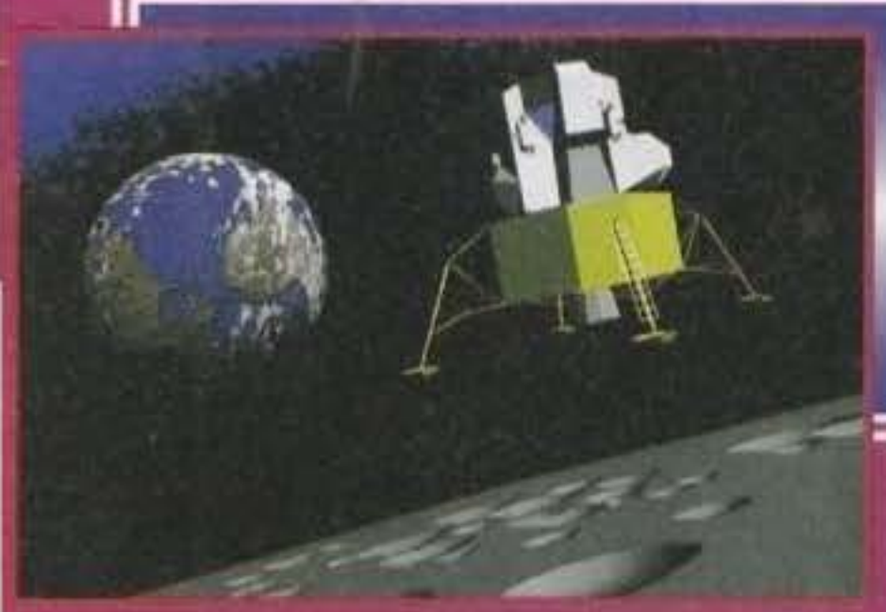
La famosa catena di negozi Computer Discount, da sempre particolarmente sensibile a quelli che possono essere i dubbi e le perplessità di ogni utente finale, ha deciso di mettere a disposizione dei suoi clienti un utilissimo volumetto, "L'informatutto", che si propone come una guida rapida per tutti coloro che vogliono orientarsi nel mondo del computer. Questa realizzazione, ad opera della redazione di Computer Display, nasce in seguito alla positiva esperienza di Computer Discount allo SMAU 93, ove erano state organizzate presso il loro stand numerose sessioni didattiche. L'informatutto è composto da 112 pagine, è stato tirato in 20.000 copie, e viene distribuito gratuitamente ai suoi clienti. I 18 capitoli che compongono l'opera intendono illustrare tutti gli aspetti del funzionamento del computer, fornendo un quadro generale della struttura e della misurazioni delle prestazioni dei vari sistemi.

SGOMMATE D'ELITE

Procede senza interruzioni la programmazione di Powerslide, un nuovo simulatore di guida dell'Elite che sarà disponibile per tutti i formati nel corso dell'autunno. In attesa di una preview più approfondita, gustatevi questa prima immagine in anteprima.

ECCO LE NUOVE NORTON

Il nome Norton rappresenta da sempre una garanzia per tutti coloro che intendono recuperare o proteggere i propri dati, e finalmente è arrivata anche la versione in italiano della release 8.0 delle Nurton Utilities, che include diverse utility per Windows. La diagnosi dei problemi specifici di Windows è oggi più agevole che mai grazie a queste nuove utility, e a un'innovativa tecnologia di recupero dati. Questi strumenti comprendono, per la gestione di Windows: INI Tracker, INI Tuner, INI Editor, INI Advisor e File Compare. Speed Disk e Diskdoctor forniscono una avanzata gestione in backround per la deframmentazione del disco e la riparazione e protezione dei file. Il nuovo System Watch per Windows effettua il monitoraggio delle risorse fondamentali del sistema, avvisa l'utente del suo stato e raccomanda la manutenzione e le riparazioni necessarie per la continua protezione del sistema. La versione migliorata di Norton Diagnostic fornisce l'analisi dei conflitti di interrupt e il test del joystick. Infine, il prodotto aggiuntivo Norton Administrator per reti consente la riparazione di dati e il recupero del sistema da una console di rete centralizzata.



NELLO SPAZIO CON LA MICROSOFT

Mentre la serie di Flight Simulator sembra essersi, almeno per il momento, arenata alla versione 5.0, ecco profilarsi all'orizzonte il primo Space Simulator. Il programma dovrebbe uscire a settembre, attendetevi quindi nuove notizie già sul prossimo numero.

CD32 A GONFIE VELE!!!

Mentre in America la Commodore boccheggia e svende tutto, in Inghilterra la sua console su CD ha quasi monopolizzato il mercato dei CD-Rom. In particolare, il 55,6% dei titoli su CD venduti in Inghilterra, è per CD32, seguito "a ruota" dai CD-Rom PC (24,2%), dal 18,3% guadagnato dal Mega CD, e dalla lettina di mercato ritagliata dai CDI (1,1%). Davvero un successo considerevole, che ha consacrato la piattaforma Commodore come una delle realtà più interessanti del mercato europeo globale, e che garantirà per molto tempo la produzione di titoli ad essa dedicati, soprattutto ora che la commercializzazione dell'unità CD per 1200 sembra sempre più vicina.

TOP GAMES MACHINE

Classifica estiva della Top Games Machine.... molti pari-merito, ma anche molte entrate interessanti come quella di Cannon Fodder per Ms-Dos addirittura in seconda posizione.
Anche Theme Park sembra destreggiarsi bene e sono da segnalare due colossi come Arena e Ultima VIII che sicuramente non mancheranno di dare spettacolo.
Per Amiga Cannon Fodder domina davanti a tutti... segnaliamo gli ingressi di Ambermoon, Hemidall 2 e Arcade Pool.
Vi ricordiamo che ogni mese le classifiche verranno aggiornate, per cui se desiderate cambiare le sorti della Top Games Machine, non vi resta altro che chiamare Ultimo Impero allo 02-55303002.
Alla Prossima!

MS-DOS

#:Possibili risposte	Percentuale
1:Doom	40.4 %
2:Cannon Fodder	8.5 %
3:Day Of Tentacle	6.3 %
4:Formula One Grand Prix	6.3 %
5:Rebel Assault	6.3 %
6:Indycar Racing	6.3 %
7:Indiana Jones IV	4.2 %
8:Theme Park	4.2 %
9:Alone In The Dark	2.1 %
10:Arena	2.1 %
11:Mortal Kombat	2.1 %
12:Ultima VIII (Pagan)	2.1 %
13:Syndicate	2.1 %
14:X-Wing	2.1 %
15:ALTRO	4.2 %

AMIGA

#:Possibili risposte	Percentuale
1:Cannon Fodder	28.9 %
2:Alien Breed 2	8.8 %
3:Goal!	8.8 %
4:Formula One Grand Prix	6.6 %
5:Turrican 3	6.6 %
6:Sensible Soccer	4.4 %
7:Skidmarks	4.4 %
8:Syndicate	4.4 %
9:Super Frog	4.4 %
10:Ambermoon	2.2 %
11:Arcade Pool	2.2 %
12:Hemidall II	2.2 %
13:Dune II	2.2 %
14:Mortal Kombat	2.2 %
15:ALTRO	11.1 %

IL LETTORE CD-ROM TEAC DA 600Kb/s FINALMENTE IN ITALIA

La Symantec di Lecco, ha annunciato la disponibilità del nuovo lettore CD-Rom a quadrupla velocità CD-55A prodotto da TEAC. Il suo transfer rate massimo è 600Kb, ovvero il doppio rispetto ai CD-Rom attualmente più diffusi, coi quali mantiene ovviamente la totale compatibilità. Il tempo d'accesso (alla massima velocità) è di 295 ms, mentre a 300Kb/s si riduce ulteriormente a 220 ms, caratteristiche, queste, davvero notevoli, e che pongono il lettore TEAC un gradino più in alto rispetto agli altri. Questa unità, attenendosi scrupolosamente ai dettami (o, meglio, ai consigli) dello standard MPC2, è in grado di leggere anche i CD-DA (audio), XA e PhotoCD multisessione. L'interfaccia TEAC è implementata tramite una scheda in architettura ISA AT, e il caricamento dei dischi è servoassistito. Sempre da casa TEAC, arriva anche un HD rimovibile (Teac Stor), che comprende un disco rigido trasportabile (il secondo è opzionale), un alloggiamento con due bay e un floppy disk di configurazione. Interessante è la possibilità, pur mantenendo la compatibilità coi controller IDE, di leggere due dischi come se si trattassero di un unico volume, grazie al controller proprietario TEAC.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'UNICO CON TUTTE LE CARTE IN REGOLA

WorldCupUSA94™
Official Licensed Product

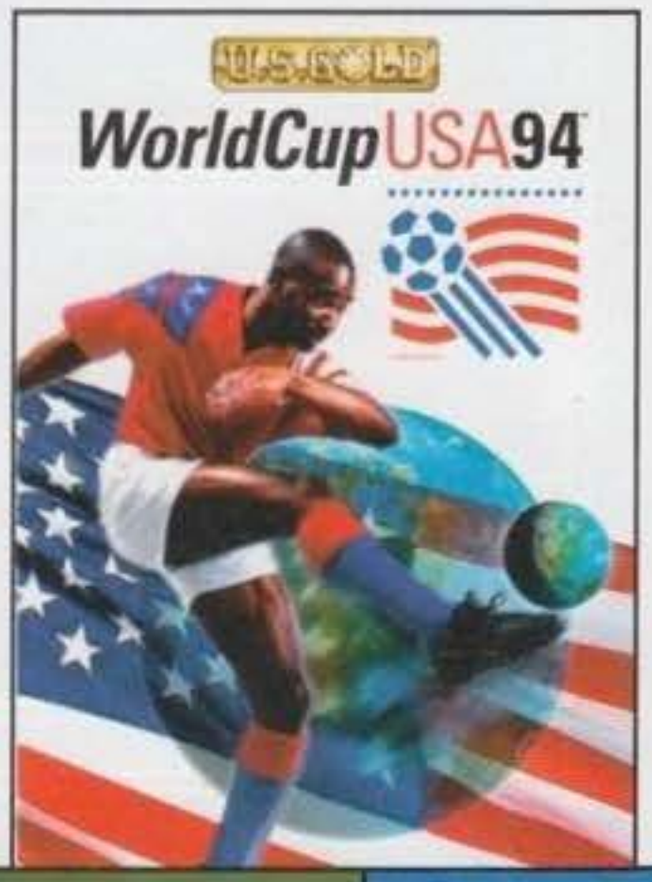
PER GUADAGNARSI IL TITOLO DI GIOCO UFFICIALE DEI MONDIALI

ENTUSIASMO, coraggio, grandi prestazioni e volontà di ferro: i tratti distintivi del più famoso torneo di calcio del mondo e, insieme, gli ingredienti del gioco di calcio **PIU' SENSAZIONALE: WORLD CUP USA '94.**

Il più appassionante test di abilità, strategia e tattica mai concepito. Qualche dubbio?

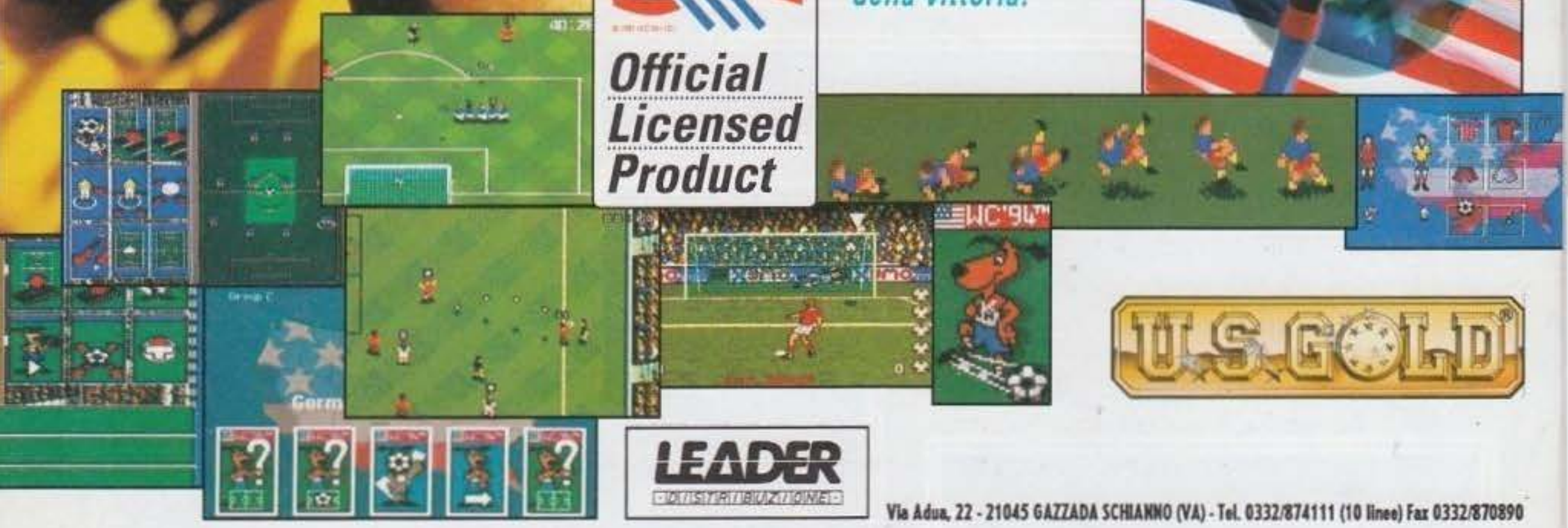
Niente paura! Giocaci e poi ne riparleremo...

MEGA CD
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
AMIGA
IBM PC
CD ROM



WorldCupUSA94™
Official Licensed Product

WORLD CUP USA '94: assapora il gusto della vittoria!



U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

Via Adua, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - Tel. 0332/874111 (10 linee) Fax 0332/870890

WorldCupUSA94™

© 1991 WC'94 / ISL

©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold LTD. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered
GA CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA E
he Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from vario

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUI PUOI TROVARE AUTOROUTE EXPRESS

PIEMONTE ▪ **ALEX COMPUTER** - C.COMM. LE GRU VIA CREA 10 - **GRUGLIASCO (TO)** ▪ **ALEX COMPUTER** - CORSO FRANCIA 333/4 - **TORINO** ▪ **ALEX COMPUTER** - VIA TRIPOLI 179/B **TORINO** ▪ **COMPUTER WORK** - VIA RIVOLI 38/A - **ORBASSANO (TO)** ▪ **COMPUTING NEWS** - VIA MARCO POLO 40/E - **TORINO** ▪ **ELETTRONICA** - VIA SCALISE 5 - **VERCELLI** ▪ **EUREX** CORSO INDIPENDENZA 5 - **RIVAROLO CANAVESE (TO)** ▪ **HI-FI CLUB** - CORSO FRANCIA 29/C - **COLLEGNO (TO)** ▪ **HOBBYLAND** - VIA BERTODANO 1 - **BIELLA (VC)** ▪ **MARCHISIO** - VIA POLLENZO 6 **TORINO** ▪ **PLAY GAME SHOP** - VIA CARLO ALBERTO 39/A - **TORINO** ▪ **RECORD** - GALLERIA F.ARGENTA 3 - **ASTI** ▪ **ROSSI COMPUTERS** - CORSO NIZZA 42 - **CUNEO** ▪ **SOFTEL** - VIA NIZZA 45 **TORINO** ▪ **TV MIRAFIORI** - CORSO UNIONE SOVIETICA 381/C - **TORINO**

LIGURIA ▪ **ABM COMPUTERS** - PIAZZA DE FERRARI 2 - **GENOVA** ▪ **ATHENA INFORMATICA** - VIA CARISSIMO E CROTTI 16/R - **SAVONA** ▪ **CELESIA ENZA** - VIA GARIBALDI 144 - **LOANO (SV)** **CENTRO HI-FI VIDEO** - VIA DELLA REPUBBLICA 38 - **SANREMO (IM)** ▪ **FOTO MAURO** - VIA T.M. CANEPARI 183/R - **RIVAROLO (GE)** ▪ **MASSA AGOSTINO** -VIA CAMOZZINI 17/18/R **GENOVA VOLTRI** ▪ **OFFICE & GAMES**. PIAZZA BIANCHI 9 - **IMPERIA** ▪ **PAGLIALUNGA** - VICO LICETI 6 - **RAPALLO (GE)** ▪ **PLAY TIME** - VIA GRAMSCI 3/5/7/R **GENOVA**

LOMBARDIA ▪ **AG GAMES** - VIA G.SILVA 49 - **MILANO** ▪ **ALMOS** - VIA DEL CAIRO 26 - **VARESE** ▪ **COMPUTER SERVICE** - GALLERIA MANZONI 18/20 - **PAVIA** ▪ **COMPUTER VIDEOGIOCHI** VIA F. DE SANCTIS 33/35 - **MILANO** ▪ **B.C.S.** - VIA MONTEGANI 11 - **MILANO** ▪ **BIT '84** - VIA ITALIA 4 - **MONZA (MI)** ▪ **CRAZY VIDEO** - VIA DANTE 165 - **SESTO SANGIOVANNI (MI)** **DIMENSIONE UFFICIO** - VIA A. PAPA 4 - **BRESCIA** ▪ **EASY SOFTWARE** - VIALE GRAMSCI 48 - **SESTO SAN GIOVANNI (MI)** ▪ **EFFEDUE ITALIA** - VIA BORGHI 7 - **GALLARATE (VA)** ▪ **ELETTRODATA** VIA CAPPONI 5 - **MILANO** ▪ **FLOPPY** - VIA MORAZZONE 2 - VIA CARROBBIO 13 - **VARESE** ▪ **FUMAGALLI** - VIA CAIROLI 48 - **LECCO (CO)** ▪ **HOMIC SHOP** - PIAZZA DE ANGELI 3 - **MILANO** **JOYSTICK FUN** - VIA BRUZZESI 7 - **MILANO** ▪ **LAGO** - VIA BENZI 18 - **COMO** ▪ **MANTOVANI TRONIC'S** - VIA CAIO PLINIO 11 - **COMO** ▪ **MARCUCCI** - VIA F.LLI BRONZETTI 37 - **MILANO** **MASTER** - VIA CORSICA 205 - **BRESCIA** ▪ **MEGABYTE** - VIACASTELLO 1 - **DESENZANO (BS)** ▪ **MEGABYTE 2** - VIA SCURI 4 - **BERGAMO** ▪ **MEGABYTE 4** - VIA CALVI 95 - **MANTOVA** **MG SHOP** - VIA MONTENERO 12 - **MILAN** ▪ **MIPS COMPUTER** - VIA RIVOLTA 22 - **MORBEGNO (SO)** ▪ **MISTER BIT** - VIA MAZZINI 70 - **BRENO (BS)** ▪ **NEW GAME** - CORSO GARIBALDI 198 **LEGNANO (MI)** ▪ **NEWEL** - VIA MAC MAHON 75 - **MILANO** ▪ **NIKI SHOW-ROOM** - VIA TAVAZZANO 14 - **MILANO** ▪ **PERGIOCO** - VIA SAN PROSPERO 1 (CORDUSIO) - VIA ALDROVANDI (LIMA) **MILANO** ▪ **REPORTER** - CORSO GARIBALDI 25 - **CREMONA** ▪ **RIVOLA** - VIA VITRUVIO 43 - VIA MAURO MACCHI 26 - **(MI)** ▪ **S W COMPUTER** - CENTRO COMM. MINERVA VIA C.BATTISTI 42 - **PAVIA** **SENNA GIANFRANCO** - VIA CALCHI 5 - **PAVIA** ▪ **SUPERGAMES** - VIA VITRUVIO 37 - **MILANO** ▪ **TC CENTRO** - LARGO CORSIA DEI SERVI 11 - **MILANO** ▪ **TINTORI** - VIA BROSETA 1 - **BERGAMO** **VIRGIN MEGASTORE** - PIAZZA DUOMO 8 - **MILANO** ▪ **VIRTUALI** - VIA RASORI 8 - **MILANO** ▪ **ZUCCHETTI INFORMATICA** - VIA S. FEREALO 9/A - **LODI (MI)**

TRENTINO ALTO ADIGE ▪ **COMPUTER POINT** - VIA ROVIGO 22/A - **BOLZANO** ▪ **CRONST** - VIA G.GALILEI 25 - **TRENTO** ▪ **EL DOM** - VIA BRENNERO 394 - **TRENTO** **ELETTROCASA** - VIA DEL COMMERCIO 61/2 - **TRENTO** ▪ **ELETTRON MATTEUCCI** - VIA PALERMO 31 - **BOLZANO** ▪ **EUROCENTER DUE** - VIA KENNEDY 181 - **LAIVES (BZ)** ▪ **MUSIC CENTER** VIA BOLZANO 39 - **GARDOLO (TN)**

VENETO ▪ **ARMONIA COMPUTERS** - VIA CONEGLIANO 74 - **SUSEGANA (TV)** ▪ **CASA DEL DISCO** - VIA FERRO 22 - **MESTRE (VE)** ▪ **C.D. VERONA** - VIA DELLA CASA 11 - **VERONA** **COMPUMANIA** - VIA C. LEONI 32 - **PADOVA** ▪ **COMPUGAMES** - CORSO CAVOUR 5/A - **VERONA** ▪ **COMPUTER SERVICE** - VIA EUROPA 2 - **GALLIERA V.TA (PD)** ▪ **COMPUTER SHOP** - C/O CENTRO GIOTTO VIA VENEZIA 61 - **PADOVA** ▪ **GRUPPO A.F.** - CENTRO COMM. LE PIRAMIDI VIA POLA 20 - **TORRI DI QUARTESOLO (VI)** ▪ **GUERRA COMPUTER** - PIAZZA S.TRENTIN 6 **TREVISO** ▪ **GUERRA COMPUTER** - VIA BATTISTI 53 - **SAN DONA' DI PIAVE (VE)** ▪ **GUERRA COMPUTER** - VICOLO VOLTO S.LUCIA 6 - **VERONA** ▪ **GUERRA EGIDIO** - VIA BISSUOLA 20/A **MESTRE (VE)** ▪ **MAKRO** - VIA VALPOSINA 55 - **THIENE (VI)** ▪ **MEGABYTE 3** - VIA XX SETTEMBRE 18 - **VERONA** ▪ **OTC COMPUTERS** - VIA FOLGORE 24 - **VICENZA** ▪ **OTC COMPUTERS** VIA GARIBALDI 16 - **BASSANO DEL GRAPPA (VI)** ▪ **OTC INFORMATICA** - VIA SORIO 102/A - **PADOVA** ▪ **POWER MEDIA** - PIAZZA SAN TOMMASO 10/11 - **VERONA** ▪ **R.CAPUTO** PIAZZA SAN MARCO 5193 - **VENEZIA** ▪ **SARTORELLO** - VIA DUCA D'AOSTA 4 - **CEGGIA (VE)** ▪ **SARTORELLO** - VIA VENEZIA 8 - **PORTOGRUARO (VE)** ▪ **SED** - VIA CA' DI COZZI 41 - **VERONA** **SME** - VIA CONEGLIANO 59 - **SUSEGANA (TV)** ▪ **SME** - VIA ORSATO 5 - **MARGHERA (VE)** ▪ **SME** - VIA TORINO 101- **MESTRE (VE)**

FRIULI VENEZIA GIULIA ▪ **COMPUTER SHOP** - VIA P. RETI 6 - **TRIESTE** ▪ **CTI** - VIA PASCOLI 4 - **TRIESTE** ▪ **ELCOM SHOP** - VIALE SAN MARCO 7 - **MONFALCONE (GO)** **GUERRA COMPUTER** - VIA FONDERIA 5/A - **TRIESTE** ▪ **MOFERT 5** - VIA LEOPARDI 24/A - **UDINE** ▪ **SME** - VIA UDINE 28 - **ZOPPOLA (PN)** ▪ **VIDEOLANDGAMES** - VIA RISMONDO 4 - **TRIESTE**

EMILIA ROMAGNA ▪ **BIT AND BYTE** - PIAZZALE VELLELA 5 - **PIACENZA** ▪ **BUSINESS POINT** - VIA C. MAYER 85 - **FERRARA** ▪ **CARTOLERIA PORTANOVA** - VIA PORTANOVA 18/A **BOLOGNA** ▪ **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - VIA EMILIA PONENTE 56 - **BOLOGNA** ▪ **COMPUTER LINE** - VIA S.ROCCO 10/C - VIA J.F.KENNEDY 15/T - **REGGIO EMILIA** ▪ **COMPUTER VIDEO CENTER** - VIA CAMPO DI MARTE 122 - **FORLI'** ▪ **DELTA COMPUTER** - VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA 15/G - **PIACENZA** ▪ **E.C.S.** - VIA CASARINI 3/C - **BOLOGNA** ▪ **ELECTRONIC FUN** CORSO V.EMANUELE 142 (GALL.POLITEAMA) - **PIACENZA** ▪ **GEA INFORMATICA** - VIA JESI 1/B - **CORREGGIO (RE)** ▪ **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA MURRI 75/A - VIA LOMBARDI 43 **BOLOGNA** ▪ **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA S.STEFANO 30/2 - VIA INDIPENDENZA 66 - **BOLOGNA** ▪ **MICROINFORMATICA** - PIAZZA M.PARTIGIANI 31 - VIA ADDA 49 - **SASSUOLO (MO)** **MORINI & FEDERICI** - VIA MARCONI 28/C - **BOLOGNA** ▪ **ORSA MAGGIORE** - CENTRO COMM. I PORTALI PIAZZA MATTEOTTI 20 - **MODENA** ▪ **SOFT GALLERY** - VIA MORTARA 60/B - **FERRARA** **ZANICHELLI** - VIA SAFFI 78/B - **PARMA** ▪ **ZETA INFORMATICA** - VIA E.LEPIDO 6 - **PARMA** ▪ **ZUCCHERELLI BENVENUTO** - VIA CAVOUR 74 - **RAVENNA**

TOSCANA ▪ **CIPOLLA ANTONIO** - VIA VITTORIO VENETO 26 - **LUCCA** ▪ **COMPUTER SERVICE** - VIA DELL'UNIONE 7 - **GROSSETO** ▪ **ELETTRONICA CENTOSTELLE** - VIA CENTOSTELLE 5/A - **FIRENZE** ▪ **ETA BETA** - VIA SAN FRANCESCO 30 - **LIVORNO** ▪ **FLOATING POINT** - GALLERIA L. DA VINCI 32 - **MASSA CARRARA** ▪ **FUTURA 2** - VIA L.CAMBINI 19 - **LIVORNO** **IDEA SOFT** - VIA VESPUCCI 98 - **PISA** ▪ **IL COMPUTER** - VIALE COLOMBO 216 - **LIDO DI CAMAIORE (LU)** ▪ **MATEX** - VIA SAFFI 33 - **PONTEDERA (PI)** ▪ **PUNTO SOFT** - VIA TORCICODA 1/R **FIRENZE** ▪ **PUNTO SOFT 3** - VIALE GUIDONI 77/B - **FIRENZE** ▪ **TECNINOVAS COMPUTER** - PIAZZA GUERRAZZI 19/21 - **PISA**

MARCHE ▪ **CENTRO ADRIATICO SOFTWARE** - VIA MARE 74 - **SAN BENEDETTO DEL TRONTO (AP)** ▪ **PERSONAL COMPUTER** - VIA PONCHIELLI 2 - **PESARO** ▪ **TRIOZON INFORMATICA** VIA N.BUOZZI 16 - **PORTO SAN GIORGIO (AP)** ▪ **ZEROUNO COMPUTER** - VIA ULPIANI 2 - **S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP)**

UMBRIA ▪ **CIEM MINUTI** - VIA PIEVAIOLA 166 - **SAN SISTO (PG)** ▪ **ETA BETA COMPUTER** - PIAZZA SAN DOMENICO **FOLIGNO (PG)** ▪ **L'ELETTRORISPARMIO** - VIA TUDERTE 52 - **NARNI SCALO (TR)**

LAZIO ▪ **ARICO' GIOVANNI** - VIA MAGNA GRECIA 71 - **ROMA** ▪ **AUDIO CAR** - VIA LIVORNO 68 - **LADISPOLI (RM)** ▪ **BIT STUDIO** - C/O MERCATONE ZETA VIA DELLE SCIENZE - **S.RUFINA CITTA' DUCALE (RI)** ▪ **CAMPA ADOLFO** - VIA PRENESTINA 426 - **ROMA** ▪ **CASA MIA GAIA** - LARGO BOCCEA 12 - **ROMA** ▪ **C.D.R.** - VIA TRIPOLI 1 - **ROMA** ▪ **CD ROMA** - VIA ANASTASIO II 338/340 - **ROMA** ▪ **COMPUTER SCHOOL 2000** - VIA MURA DEI FRANCESI 99/101 - **CIAMPINO (RM)** ▪ **COMPUTER TIME** - VIA COL DI LANA 11/15 - **CIAMPINO (RM)** ▪ **DI MARCO CORRADO** - VIA VIBIO MARIANO 38 - **ROMA** ▪ **GARZOLI LUCIANO** - VIA VAL DI SANGRO 25 - **ROMA** ▪ **GEDY** - VIA BENGASI 20 - **ANZIO (RM)** ▪ **GI.GI. WATCH** - VIALE IPPOCRATE 25 VIA NAPOLEONE III 93 - **ROMA** ▪ **GIGLIO LUIGI** - VIA VITRUVIO 282 - **FORMIA (LT)** ▪ **GIOCHI E COMPUTER** - CORSO UMBERTO I 97 - **RONCIGLIONE (VT)** ▪ **HABITAT - ZANGRILLI** - S.S. 155 LOC.MAD.DELLA NEVE 113 - **FROSINONE** ▪ **KEY BIT ELETTRONICA** - VIA CIALDINI 8/10 - **LATINA** ▪ **L'ANGOLO DEL COMPUTER** - VIA CASE NUOVE 3 - **CIVITAVECCHIA (RM)** **M.ELECTRONIC** - C/O CENTRO COMM. I GRANAI - **ROMA** ▪ **METRO IMPORT** - VIA DONATELLO 37 - **ROMA** ▪ **ODIS** - PIAZZA PONTELUNGO 3 - S.MARIA AUSILIATRICE 23 - **ROMA** ▪ **PERGIOCO** VIA DEGLI SCIPIONI 109/111 - **ROMA** ▪ **TAKE AWAY** - VIA TRIPOLITANA 164 - **ROMA**

ABRUZZO E MOLISE ▪ **COMPUTER MARKET** - VIA TRIESTE 79/81 - **PESCARA** ▪ **ELETTRONICA ABRUZZESE** - VIA L'AQUILA 31/33 - **PESCARA** ▪ **FERRI** - VIA TIBURTINA 91 **PESCARA**

CAMPANIA ▪ **CAPRI GRAPHIC** - VIA LISTRIERI 17 - **CAPRI (NA)** ▪ **COMPUTER SERVICE** - VIA L. DA VINCI 91/93 - **SCAFATI (SA)** ▪ **COMPUTERMANIA** - VIA CONSALVO CARELLI 35 **NAPOLI** ▪ **D.E.C.** - VIA NAZ. DELLE PUGLIE S.S. 7 ANG. VIA NAPOLI - **CASALNUOVO (NA)** ▪ **DATA OFFICE** - VIA ROMA 5/7 - **SAN SEBASTIANO AL VESUVIO (NA)** ▪ **GIOCATTOLI LANZETTA** - VIA CARDUCCI 45 - **AVELLINO** ▪ **INFORMATICA ESSE** - VIA LIBERTA' 258 - **PORTICI (NA)** ▪ **ITACA** - VIA R. MAURI 60 - **SALERNO** ▪ **LA CAMERA OSCURA** - VIA P.CASTELLINO 22 **NAPOLI** ▪ **NEW COMPUTER MARKET** - CORSO GARIBALDI 65 - **SALERNO**

PUGLIA ▪ **COMPUTER SHOP** - VIA G. CARLI 17 - **BARLETTA (BA)** ▪ **DI MATTEO ELETTRONICA** - VIA C.PISACANE 11/15 - **BARLETTA (BA)** ▪ **WILLIAMS COMPUTER** - VIALE UNITA' D'ITALIA 79 - **BARI**

CALABRIA ▪ **COMPUTER GAMES E ALTRO** - VIA AMIRANTE 59 - **SOVERATO (CZ)** ▪ **CONSOLE POINT** - VIA VITTORIO ALFIERI 20 - **RENDE (CS)**

SICILIA ▪ **AZETA** - VIA CANFORA 140 - **CATANIA** ▪ **BASIC** - VIA SAMMARTINO 32 - **PALERMO** ▪ **BIT INFORMATICA** - V.LE DEI PLATANI 40 - **RAGUSA** ▪ **C.D.M.P.** - VIA AMANTEA 53 **CATANIA** ▪ **ELEKTROMARKET LIVORSI** - VIA MESSINA MARINE 533/B - **PALERMO** ▪ **HOME COMPUTER** - VIA GALVANI 29 - **RAGUSA** ▪ **HOME COMPUTER** - VIALE DELLE ALPI 50/E **PALERMO** ▪ **NUOVA DIMENSIONE** - VIALE S.MARTINO - 264 VIALE REGINA ELENA 143 - **MESSINA** ▪ **PRISMA COMPUTER** - VIA CANFORA 122/124 - **CATANIA** ▪ **RANDAZZO ANGELO** - LARGO DEI VESPRI 113 - **CATANIA** ▪ **RANDAZZO ANGELO** - VIA G.B. FARDELLA 29 - **TRAPANI** ▪ **RANDAZZO ANGELO** - VIA GHIBELLINA 32 - **MESSINA** ▪ **RANDAZZO ANGELO** - VIA MAZZINI 170 **MARSALA (TP)** ▪ **RANDAZZO ANGELO** VIA R.SETTIMO 55-VIA M.STABILE 160-VIA G.B.LULLI 18-**PALERMO**

SARDEGNA ▪ **COMPUTER HOUSE** - VIA CAVALCANTI 7 - **CAGLIARI** ▪ **COMPUTER SHOP** - VIA ORISTANO 12 - **CAGLIARI** ▪ **COMPUTERS POINT** - VIA CAVARO 21/B/C **CAGLIARI** ▪ **GRISCHENKO** - PIAZZA AZUNI 12 - **SASSARI**

http://www.oldgamesitalia.net/

ONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0

http://www.oldgamesitalia.net/

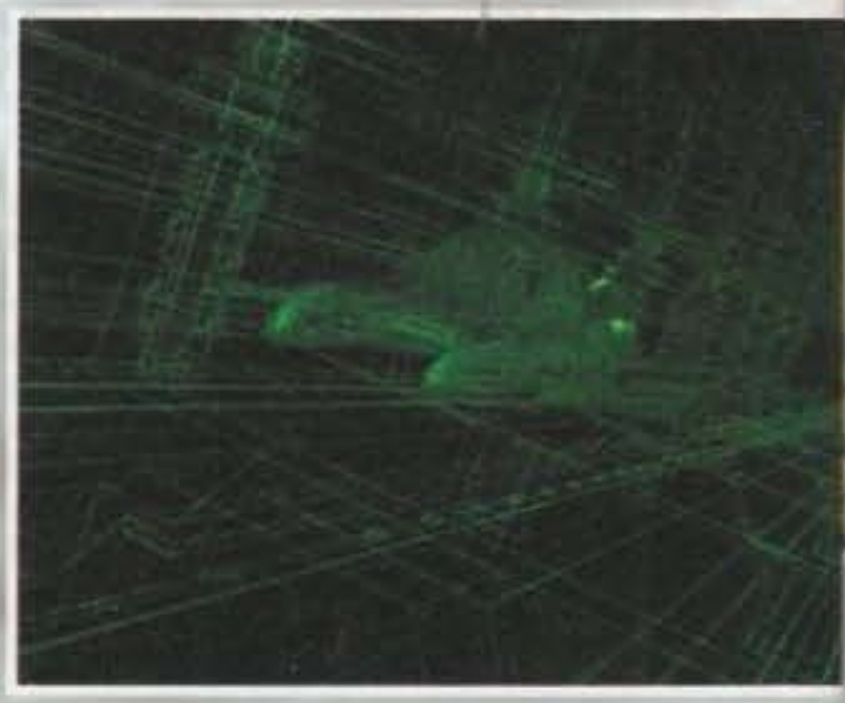
http://www.oldgamesitalia.net/

IL RITORNO DEL TAGLIAERBE

di Max Reynaud

Dopo la mini-preview sul numero di maggio, andiamo a dare un'occhiata più da vicino a come procedono i lavori sulla seconda apparizione digitale del nostro benemerito CyberJobe, sempre più sperduto nei variopinti meandri di una caleidoscopica "realtà virtuale"...

"Killer Bug Eats You Alive (in only 8 hours)", questo era il titolo a nove colonne di una delle solite testate "impressionistiche" inglesi, quotidiano offertomi da un'attempata hostess della British Airways prima del decollo. Mentre ero tutto impegnato a cercare d'immaginarmi quale razza di "insetto" potesse compiere un simile misfatto, senza contare chi mai fosse così furbo da lasciarsi "smangiucchiare" per otto ore filate, mi casca l'occhio sul "fondoprimapagina" del Corriere... "Virus Killer in Inghilterra... Autodegenerazione dei grassi e dei tessuti muscolari... Stato di cancrena che avanza a una velocità di 2,5 centimetri all'ora... Epidemia dilagante...".
Nonostante l'idea di trasformarmi in uno zombi e perdere un braccio tipo ballerino di Thriller non mi allettasse in maniera particolare, era ormai troppo tardi per tornare indietro, l'Airbus con destinazione Heathrow aveva già staccato le sue ruote dalla pista e l'ipotesi di un paracadutamento d'emergenza da scartare.
Inutile dire che, appena messo piede a Londra, vengo colto dai primi chiari sintomi della misteriosa malattia: tosse e mal di gola, per non parlare di un diffuso malessere andato poi aggravandosi per tutti il corso della giornata, e culminato in un notte allo specchio, nel tentativo di individuare la zona dalla quale la prima "macchia putrefacente" sarebbe comparsa... Quando poi finalmente riesco ad addormentarmi, ecco arrivare un clamore assordante che

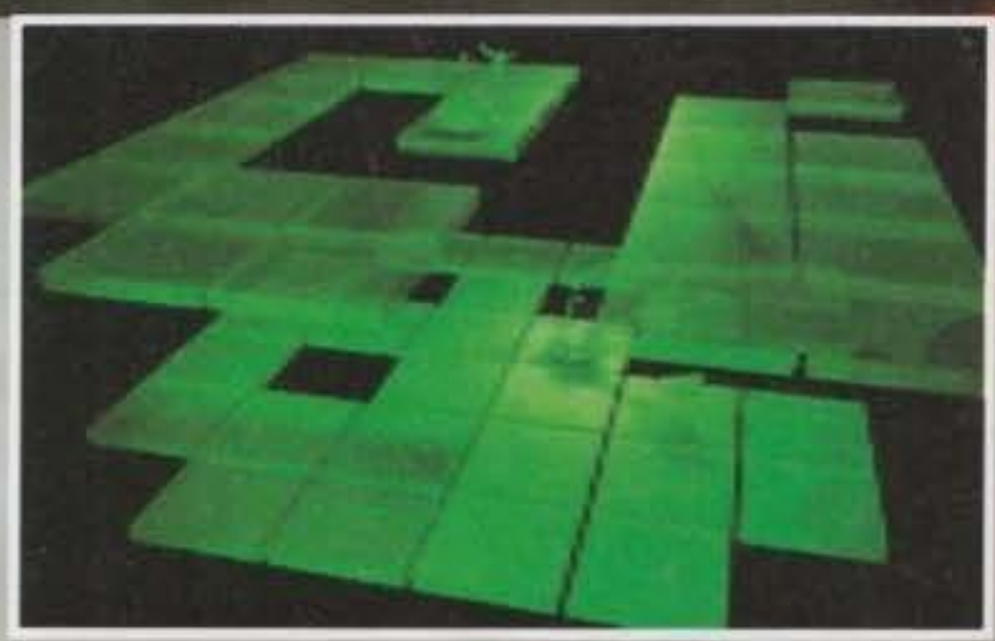


spaccio inconsciamente per una sveglia particolarmente incisiva. Non riuscendo a spegnerla, cerco di escludere tale assiduo rumore dal mio sistema neurovegetativo primario, avvolgendomi dentro tre soffici guanciali... Dopo circa quindici minuti mi rendo conto di come si tratti in effetti dell'allarme antincendio (poi risultato infondato), e che l'intero Baily Hotel era già evacuato; inforco le pantofole e mi unisco anch'io al resto dei clienti nella strada antistante l'entrata principale: freddo boia e imprecazioni multilingua da parata, ma quantomeno avevo debellato il virus... Cosa non si farebbe per i propri lettori!
Scherzi a parte, non avrei potuto non raccogliere con il massimo entusiasmo l'invito della SCI a visitare i suoi uffici di sviluppo di Southampton, e quindi presentarvi questo reportage in esclusiva che avete or ora sotto gli occhi (le boiate introduttive consideratele invece un semplice optional).
Cominciamo così a da una precisazione

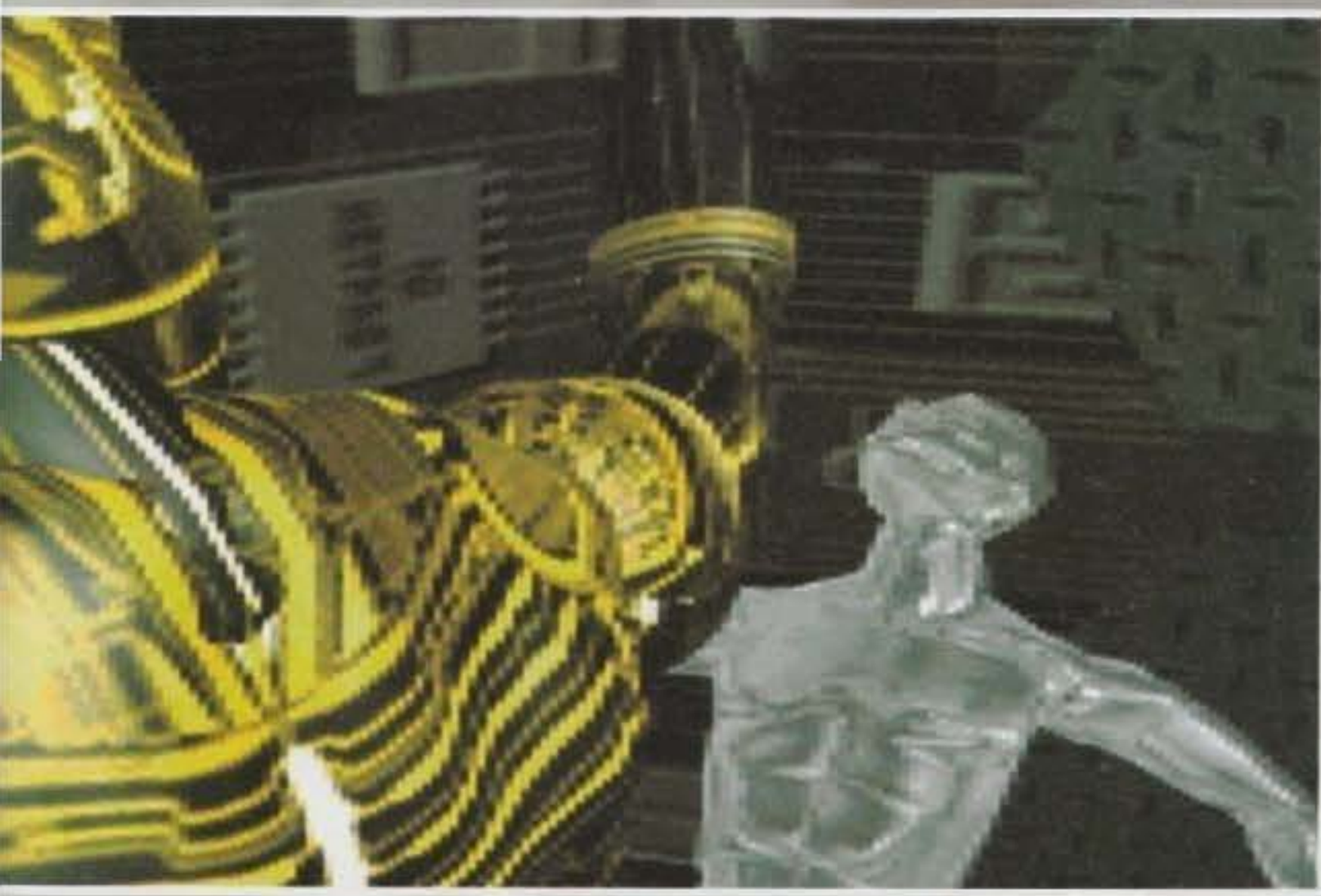
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



più difficile; se poi le vendite Inghilterra e Francia sono in entrambi i casi 5 volte tanto, ecco che il quadro globale assume tinte ancora meno vivaci, per degenerare nel grigiore più scandaloso quando ci si accorge che anche Spagna (!), Belgio e Lussemburgo (!!), e "Paesi Orientali" (!!!) ci precedono nettamente come numeri di pezzi venduti! Cosa poter aggiungere? Che, nel caso specifico, la pirateria non può aver inciso in modo determinante, trattandosi di un gioco su CD; nonostante questo, rimango comunque dell'idea che, anche se indirettamente, sia proprio quest'ultima alla base di quest'incomprensibile disparità nei volumi di pezzi acquistati, alimentando ormai da anni una "mentalità corrotta dei giochi a poche lire", mentalità oggigiorno profondamente radicata, che sono veramente curioso di vedere come potrà combinarsi con l'imminente passaggio DEFINITIVO al compact-disk quale unico supporto software sul mercato.



preliminare riguardante Cyberwar, e cioè di come non si tratti in effetti di un nuovo gioco vero e proprio, quanto più propriamente di una "diretta evoluzione" del primo The LawnMower Man. I programmatori hanno infatti fatto tesoro dell'esperienza maturata con il loro titolo d'esordio, e delle critiche che gli erano state più o meno giustificatamente rivolte, per rivedere interamente il loro lavoro in chiave più funzionale, interattiva, graficamente gradevole e, soprattutto, giocabile.

Ok, detto così sembra che Cyberwar sia una semplice "versione 1.1" di TLM e niente più, questo non corrisponde naturalmente a realtà, Cyberwar è comunque un nuovo programma e non una semplice "upgrade", essendo stato quasi interamente riscritto, possedendo un volume di nuova grafica impressionante e curato nei minimi particolari per raccogliere apprezzamenti anche sotto tutti quegli aspetti che avevano impedito al primo TLM di riscuotere consensi incondizionati. Bisogna a tale proposito precisare come, nonostante recensioni non sempre troppo confortanti, le vendite di The LawnMower Man abbiano comunque raggiunto una cifra giudicata soddisfacente da parte della Sales Curve Interactive, attestandosi sulle ottantamila copie per la sola versione PC CD-Rom. Trovandomi nei loro uffici londinesi ho poi avuto modo di dare una sbirciatina a una lavagna che riportava i pezzi venduti, suddivisi per nazione: scontata la prima posizione degli Stati Uniti (con una percentuale di circa il 60%), quello che veramente lascia sconcertati è la "posizione" dell'Italia rispetto agli altri paesi europei. Ho avuto modo di parlarne a lungo anche con altri esponenti della nostra stampa specializzata, e trovare una motivazione logica per la quale qui da noi si debbano vendere le briciole di quanto invece si vende altrove (a prescindere dall'esempio specifico di TLM) proprio non si riesce a dare. Se in Germania vengono venduti più pezzi che in Italia, la cosa può non stupire, ma se il rapporto è di 15 a 1 (!), allora la disparità assume proporzioni che riuscire a giustificare diventa un filo

Conclusa qui questa più o meno condivisibile digressione polemica, che mi auguro comunque possa far riflettere, partiamo da una brevissima descrizione della trama, per poi passare al gioco vero e proprio. Dunque, il vostro compito è quello di guidare il buon Dottor Angelo attraverso i circuiti del megacomputer all'interno del quale il sempre più incontenibile CyberJobe ha stabilito il suo quartier generale. Cyberwar, pur essendo il secondo episodio della serie di LawnMower Man non ha niente a che vedere con il seguito ufficiale della pellicola, le cui riprese sono ormai prossime ad essere cominciate. Alla SCI hanno comunque avuto modo di leggere il copione, anzi i copioni, visto che ne sono state presentate ben sei versioni differenti (l'ultima sembra essere finalmente quella buona), in modo da potersi tenere pronti per la realizzazione di quella che poi sarà la rispettiva conversione digitale, disponibile però verso la fine del prossimo anno (con ogni probabilità in concomitanza con l'uscita del film).

Torniamo quindi a Cyberwar, e cominciamo dall'aspetto grafico: uno dei problemi del primo TLM era infatti quello di essere stato inizialmente concepito per i lettori a singola velocità, e solo in un secondo tempo era poi uscita la versione graficamente superiore. Inutile aggiungere come questa volta l'unico formato sarà quello a 256 colori, per un totale di 3 CD (!) pieni zeppi di grafica e animazioni spettacolari.

Un secondo fattore che è stato aspramente criticato è stato quello dell'eccessiva linearità imposta al gioco, nel senso che questo aveva un suo svolgimento prefissato e non era possibile affrontare i vari sottogiochi in una sequenza che non fosse quella prestabilita; se quindi un giocatore non riusciva a superare un determinato livello, gli venivano automaticamente preclusi anche tutti quelli successivi. In

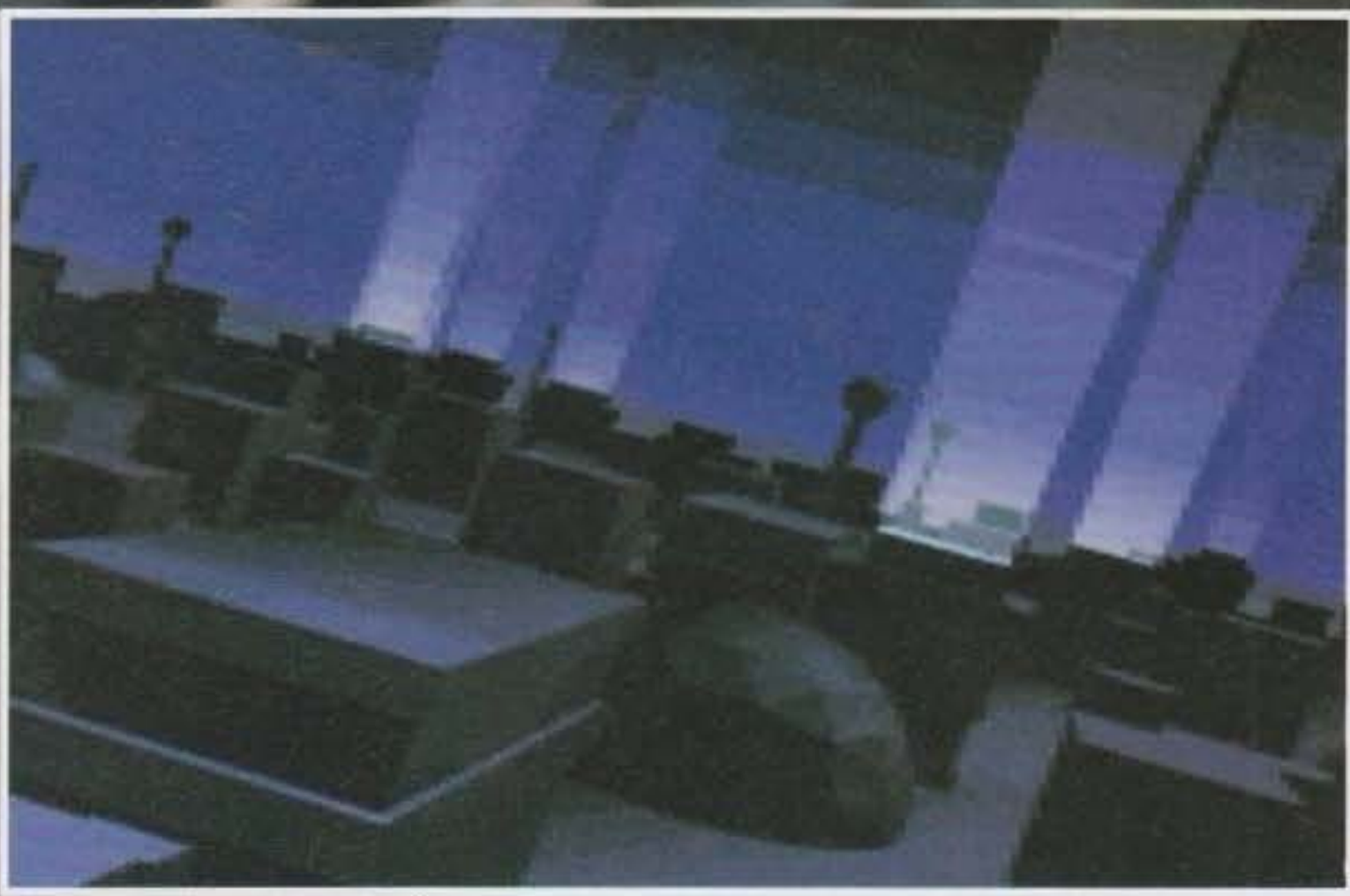
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

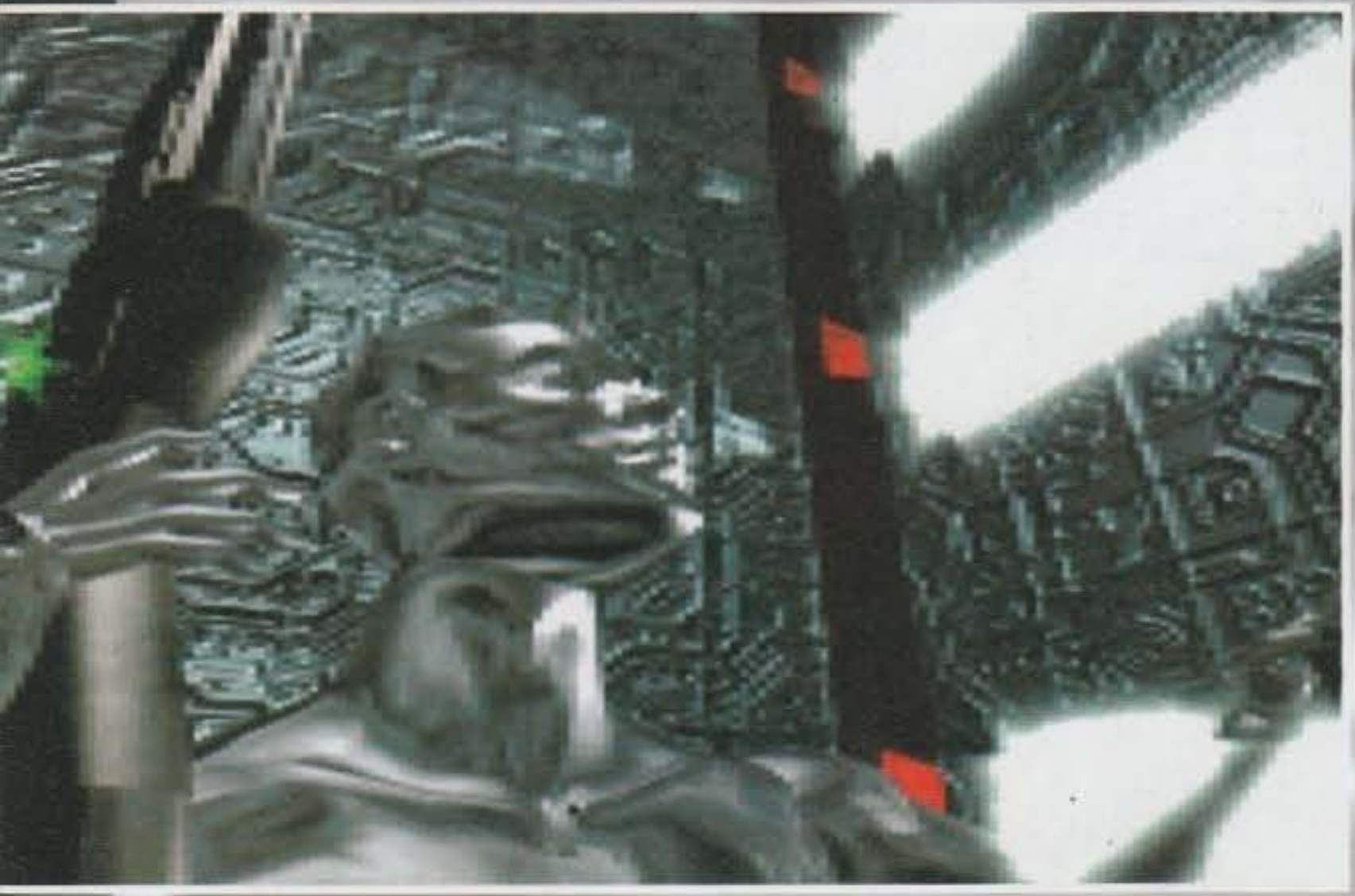
http://www.oldgamesitalia.net/

IL RITORNO DEL TAGLIAERBE

Cyberwar, invece, ogni singola sezione occupa una determinata stanza del "CyberWorld", collegata alle altre del dominio di Jobe tramite corridoio liberamente percorribili; questo significa che sarà possibile scegliere di volta in volta la successione che si preferisce, lasciando per ultimi i livelli considerati più ostici, oppure affrontandoli per primi, a seconda delle strategie di gioco; quello che conta è che per



arrivare alla conclusione dovrete superare, in qualsiasi ordine, tutti quanti i livelli presenti.
Scorriamo quindi in rapida rassegna i vari sottogiochi presenti in Cyberwar.
* Partiamo dalla "Catwalk" (pedana in movimento), già presente nel TLM originale: si tratta di raggiungere la fine di questo camminamento evitando accuratamente gli ostacoli disseminati sul vostro cammino. Le differenze più rilevanti sono una maggiore interattività col personaggio (sarà necessario saltare più volte, con migliore tempismo) e un sistema ritoccato di cambio di visuale per rendere ancora più enfatica l'azione. Alcuni megaschermi di contorno proietteranno inoltre degli spezzoni tratti dal primo LawnMower Man, il film.
* Il "Cannon Game" è anch'esso una rivisitazione di quello originale: lo scopo è quello di mirare e colpire il vostro avversario, situato dietro un muro con un'unica apertura; ogni volta che sparate un colpo potrete intravedere per un istante la sua ubicazione, permettendovi così di aggiustare la mira. Mentre nel primo TLM potevate solo scegliere una delle otto traiettorie predefinite, questa volta dovrete anche stabilire l'energia da impartire al proprio colpo; il sistema di controllo è quello tipico delle simulazioni di golf, con una barra che oscilla e che voi dovrete fermare sulla quantità desiderata. Anche l'ambientazione è cambiata, dal momento che questa volta lo scontro avverrà al di sopra di una tetra metropoli virtuale.

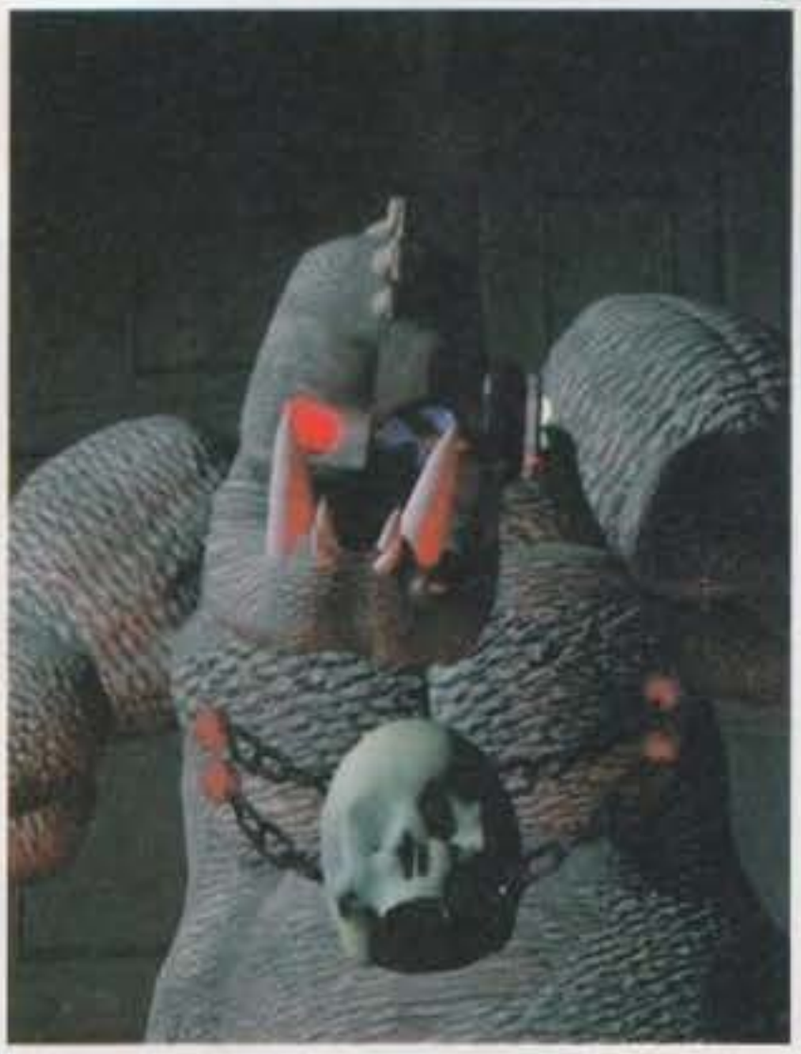


* Il "Monorail" (monorotaia) è il primo dei due livelli completamente nuovi che sono stati introdotti. Sarete in sella a una sorta di bicicletta allineata con una pista illuminata; i problemi cui potrete andare incontro sono improvvise divisioni della vostra rotaia, che richiedono altrettanto immediati cambi di direzione, ostacoli di varia natura e i nemici che percorreranno le rotaie adiacenti e cercheranno di disarcionarvi.
* Il livello delle "Cyberbees" era presente anche nel primo TLM: vi ritroverete all'interno di un labirinto virtuale e dovrete cercare di sfuggire agli attacchi delle api assassine che lo popolano. L'intero labirinto sarà diviso in tre o quattro sezioni collegate fra loro, e prima di finirci dentro potrete dare una breve occhiata a una piantina di quello che state per affrontare; ogni volta che arrivate a un bivio dovrete scegliere la direzione giusta, cercando di farlo nel più breve tempo possibile, dal momento che le api incombono come una minaccia costante. Alcuni passaggi potrebbero essere inoltre sbarrati, e per poterli oltrepassare sarà necessario agire su opportuni interruttori collocati in altre sezioni del labirinto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



* Lo "Shoot Out" è il secondo dei sottogiochi di nuova implementazione: armatevi di un mitragliatore al plasma e addentratevi nei sotterranei di un oscuro complesso. Vi troverete a questo punto davanti tre portoni d'acciaio, al loro aprirsi potrebbero manifestarsi delle terribili creature avversarie, oppure degli alleati con dei preziosi bonus: inutile dire che dovrete sparare senza pietà alle prime e raccogliere al volo i secondi.

* Il "Logic Bridge" è invece andato a sostituire quello che era precedentemente chiamato Vortex Bridge: lo scopo è ancora una volta quello di oltrepassare un condotto senza fondo, saltando di pedana sospesa in pedana sospesa, è stato però introdotto un nuovo elemento disturbatore corrispondente a una figura geometrica di un determinato colore che identificherà una particolare pedana. Compito del giocatore sarà scoprire la "chiave di lettura" del tracciato ed evitare di venire ingoiati dal pozzo senza fondo.

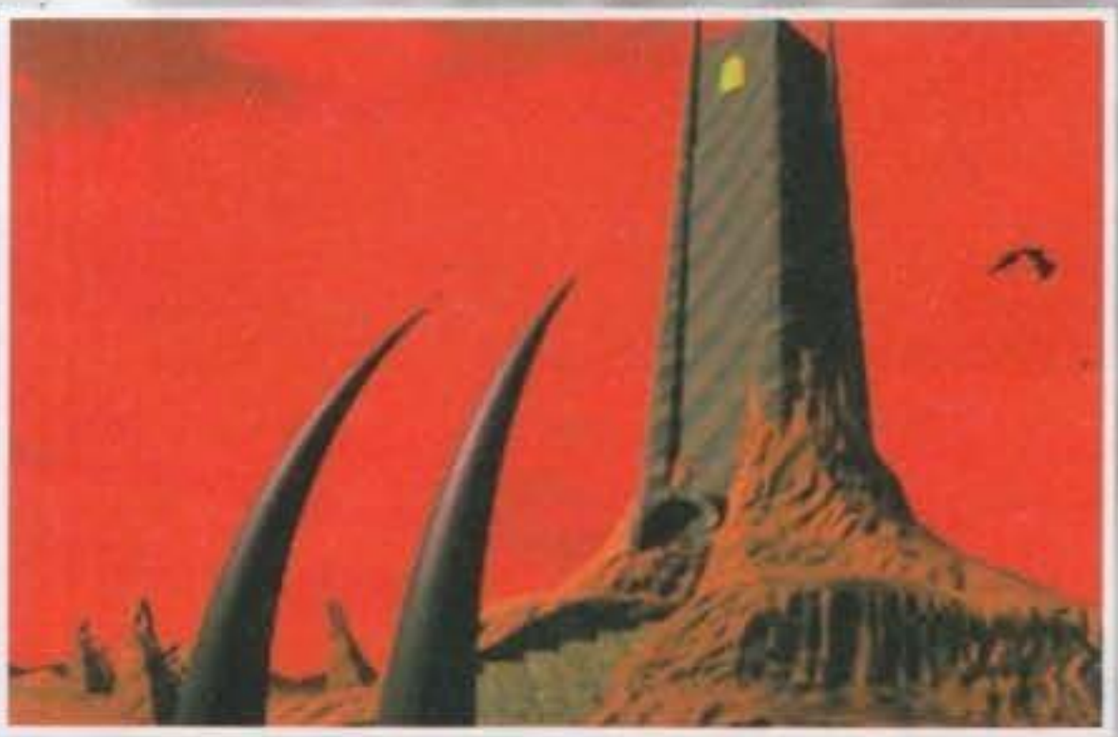
* La "Robot Room" rappresenta una semplice revisione di quella presente nel primo TLM, con la differenza che questa volta lo scontro avverrà su più livelli. Voi controllerete un piccolo robottino il cui scopo è quello di recuperare una particolare chiave d'accesso; dovrete quindi fare molta attenzione ad alcune caselle traballanti che faranno precipitare il robot al livello inferiore, dove si trovano le minacciose pattuglie nemiche.

* Anche il "Cube Game" è un'update della prima versione: dovrete manipolare le lettere disposte sulle varie facce per visualizzare una determinata parola. Quella che è cambiata questa volta è l'ambientazione garafica di contorno, questa volta molto più spettacolare.

* Stesso discorso per la "Logic Door", nella cui sezione dovrete scoprire la combinazione segreta necessaria per aprire un certo portale di sicurezza. Per riuscire nel vostro intento dovrete superare correttamente tutta una serie di enigmi alfanumerici che metteranno a dura prova la vostra materia grigia. Le combinazioni sono naturalmente determinate in modo random, così da essere sempre diverse di partita in partita.

* Chiudiamo con il "Cyberboogie" (Foto , la frenetica sezione di volo anch'essa già presente in TLM. Anche in questo caso dovrete uscire indenni da un dedali di tunnel ricchi di ostacoli. Fra le innovazioni apportate si segnala la presenza di alcune stanze più ampie, un migliore sistema di fuoco, e una maggiore lunghezza.

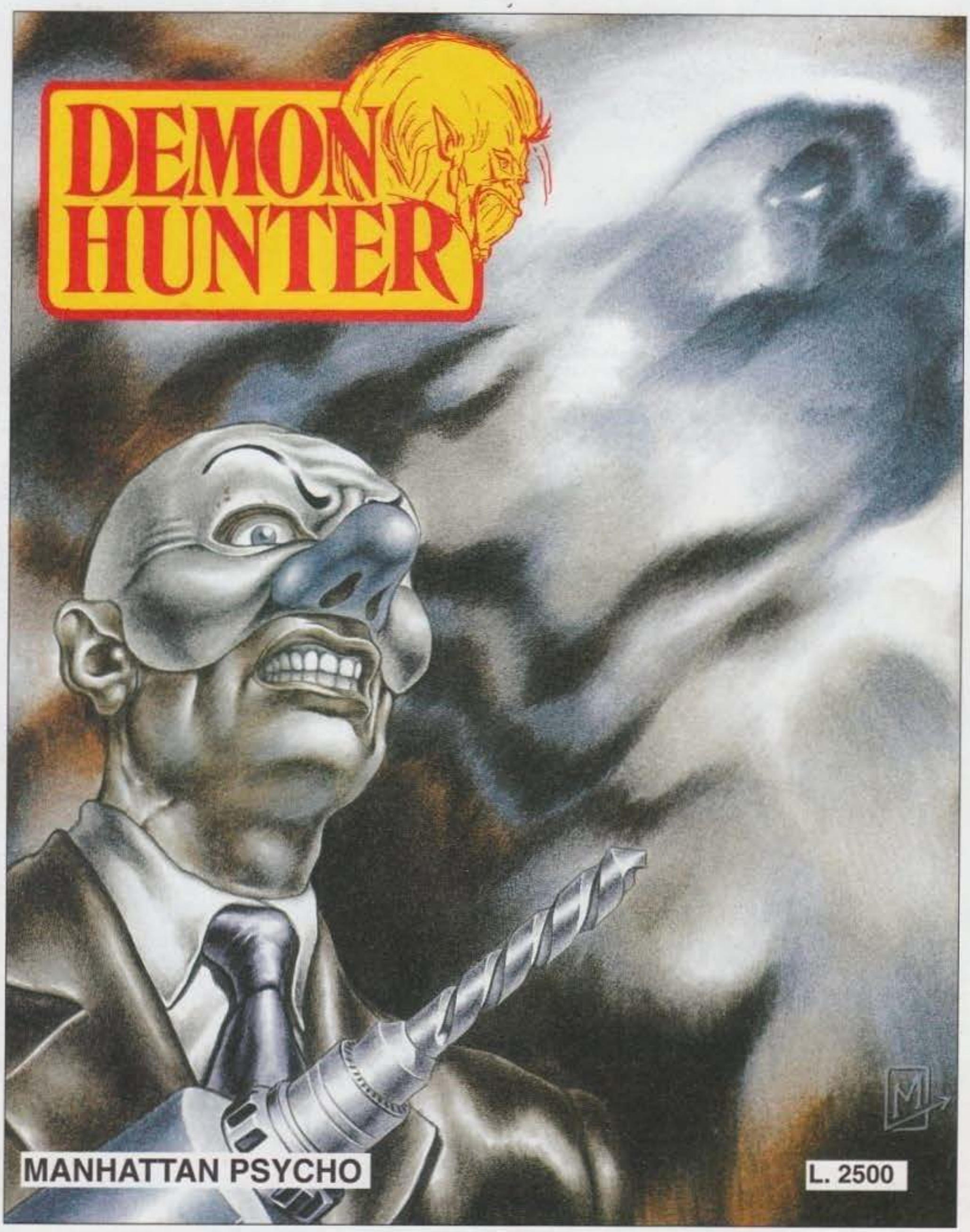
Cyberwar dovrebbe essere disponibile entro ottobre per PC CD-Rom, seguirà la conversione per CD32 che si preannuncia in tutto e per tutto identica.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONTRO IL MALE, È IN EDICOLA



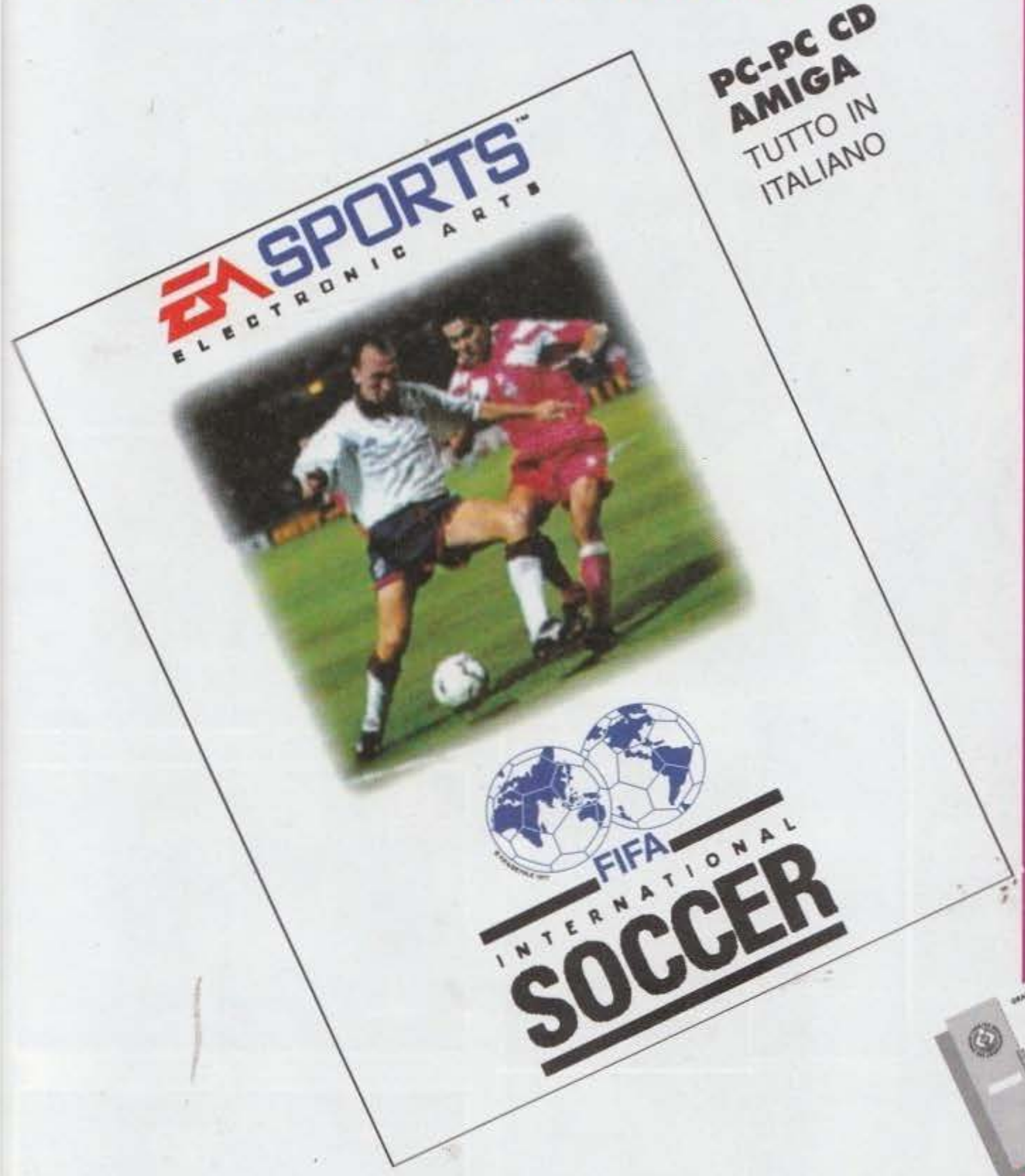
IL POLIZIOTTO... A FUMETTI!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON DARE UN CALCIO ALLA FORTUNA...

PC-PC CD AMIGA
TUTTO IN ITALIANO



DIVENTA MILIONARIO ANCHE TU !

PARTECIPA AL GRANDE CONCORSO

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO
Dal 25/4/94 al 28/2/95 concorrere é semplicissimo!
Ogni volta che entrate nei negozi Rivenditori Autorizzati C.T.O. di tutta Italia ed acquistate anche uno solo degli accessori per computer o software di marchi prodotti e/o distribuiti da C.T.O. abbinati al concorso, avete diritto ad una cartolina di partecipazione. Su di essa dovete apporre la prova d'acquisto (il codice a barre originale). A questo punto compilatela, ritagliatela lungo la linea tratteggiata, inseritela in busta chiusa e spedite a C.T.O. entro il 28/2/95 (farà fede la data del timbro postale). E buona fortuna!
1° premio da 50.000.000 in gettoni d'oro. N. 100 premi da 1.000.000 in gettoni d'oro.
L'estrazione avverrà il giorno 15/3/1995 alla presenza di un Funzionario dell'Intendenza di Finanza.

Se avete vinto sarete avvisati subito tramite lettera raccomandata e il premio vi sarà consegnato entro il 30/3/95.

Aut. Min. N. 6/3421 del 17/05/94

SPEDISCI LA CARTOLINA

IN PALIO

150000000

IN GETTONI D'ORO

1° PREMIO DA L. 50000000 e 100 PREMI DA L. 1000000

DAI RIVENDITORI AUTORIZZATI

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte 7/F -Zola Predosa (BO)
Telefono 051/75.31.33 - Fax 051 /75.34.18

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNDICI RINTOCCHI PER LA TRILOBYTE

di Max Reynaud

Data: 31 Maggio 1994. Località: Medford, tranquilla cittadina dell'Oregon, boscoso stato americano che si estende dal nord della California fino ai confini del Canada. Motivo: visita Trilobyte. Obiettivo: The 11th Hour, il seguito ufficiale di The 7th Guest.

Avere l'occasione di verificare di persona come lavori un gruppo di programmatori "quotati", quali appunto i Trilobyte, è stata un'esperienza estremamente interessante, della quale devo ancora una volta ringraziare la Virgin Entertainment.
Come appena scritto poco sopra, Medford è una tranquilla cittadina di circa 50mila abitanti collocata nel bel mezzo dello splendido Oregon, uno degli stati americani più verdi e "selvaggi", a circa un ora di volo da San Francisco. Nonostante TGM non sia, almeno abitualmente, una guida turistica, permettetemi di spendere due righe d'elogio per l'incredibile Jacksonville, e il suo ancora più incredibile "Inn", l'abergo-ristorante più clamoroso nel quale mi sia mai capitato di dormire-mangiare. Questo unico paesino, collocato a una manciata di miglia da Medford, rappresenta una sorta di "oasi" fuori dallo spazio e del tempo, con la banca in perfetto stile western, un paio di "saloon" locali, qualche allegra locanda e un parrucchiere nel quale non mi stupirei affatto se John Wayne fosse solito farsi regolare le basette... Una notte nella camera N°1 del Jacksonville Inn (con tanto di nome personalizzante, che adesso non rammento. Ne trovate comunque una foto, che peraltro non rende, nella pagina dell'editoriale) vale da sola il viaggio; naturalmente a patto che il vostro compagno di stanza non sia Andrea Minini: non che abbia assolutamente nulla contro di lui, anzi, è solo che non mi sarebbe

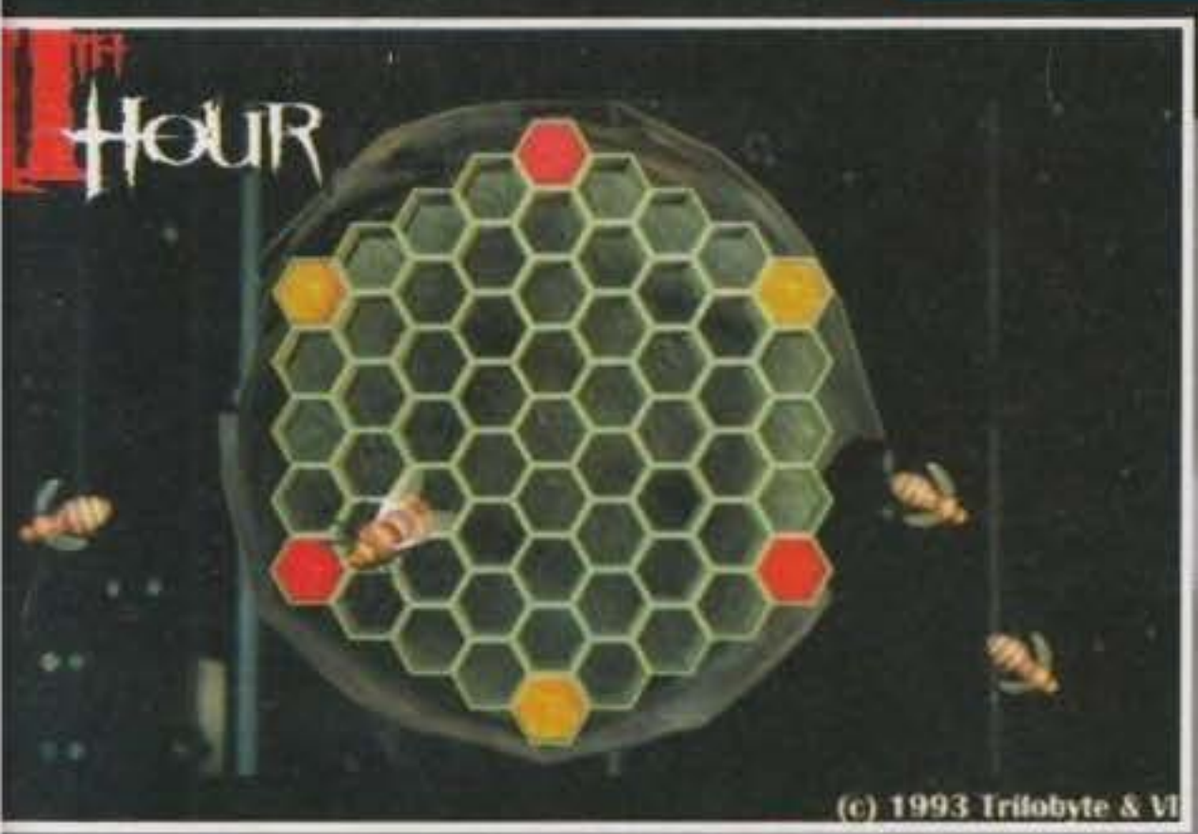
Questa discreta casetta su due piani è il quartier generale della Trilobyte, un team di sviluppatori passato, nel giro di poco più di un anno, da piccolo manipolo di lungimiranti programmatori e grafici a vera e propria software house con bellicosi propositi di "indipendenza". Tutto merito di The 7th Guest.

Ecco a voi James Yokota mentre ci mostra le sue letture preferite... Il simpatico James, nonostante siano soli sei mesi che lavora alla Trilobyte, è il product-manager di The 11th Hour e di tutti i nuovi progetti attualmente in lavorazione.

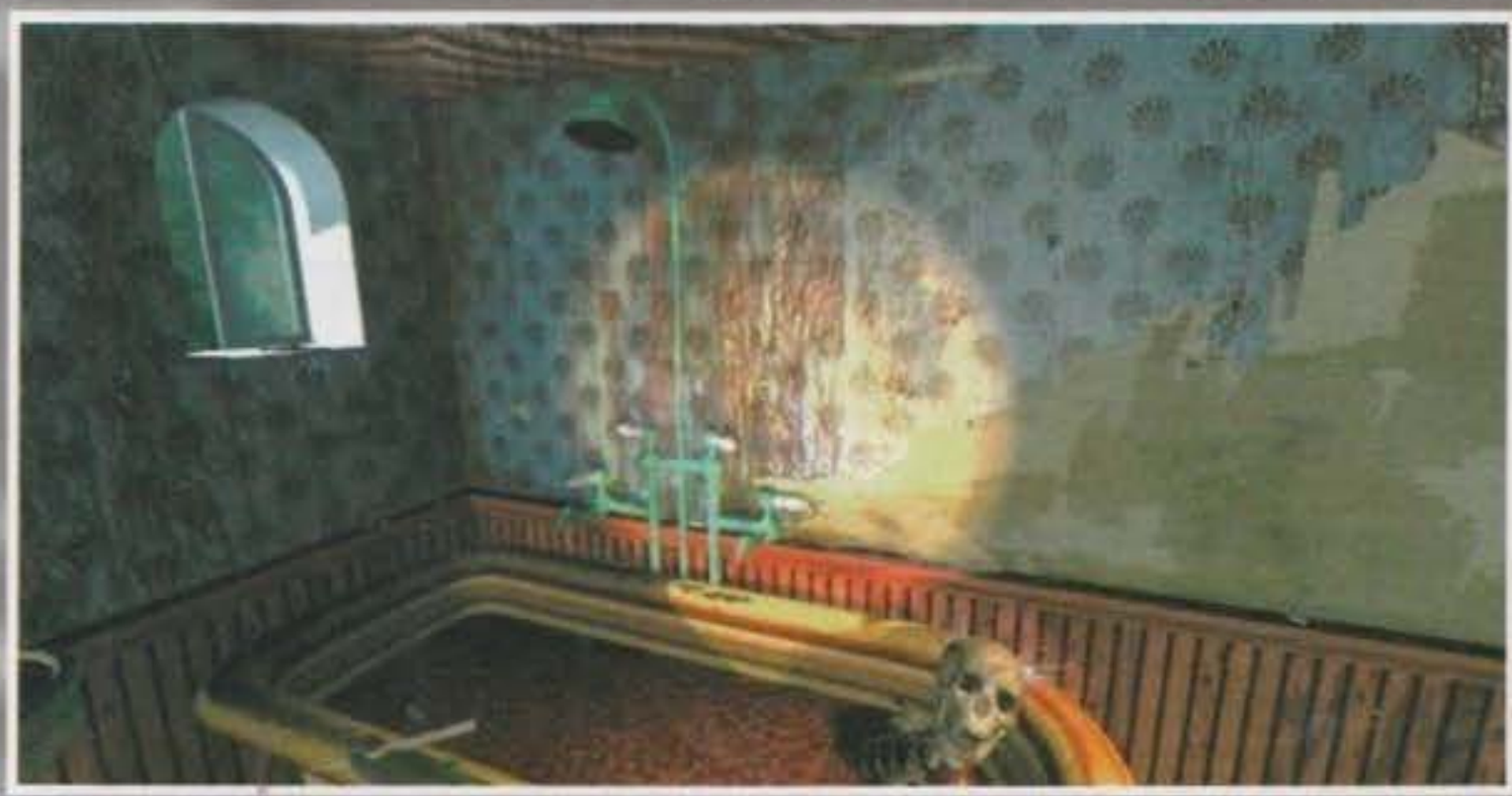
La riconoscete? Esatto, è proprio lei: l'incredibile "Mansion" di Stauf. Ci credereste che questa splendida villona, all'interno della quale sono state ambientate le vicende di T7G e del suo seguito, sia in effetti in vendita? E invece è proprio così: per poco più di 700mila dollaroni potreste diventarne il proprietario, una bazzecola. (Tale prezzo non tiene naturalmente conto dell'onorario del misterioso maggiordomo che compare nella foto).

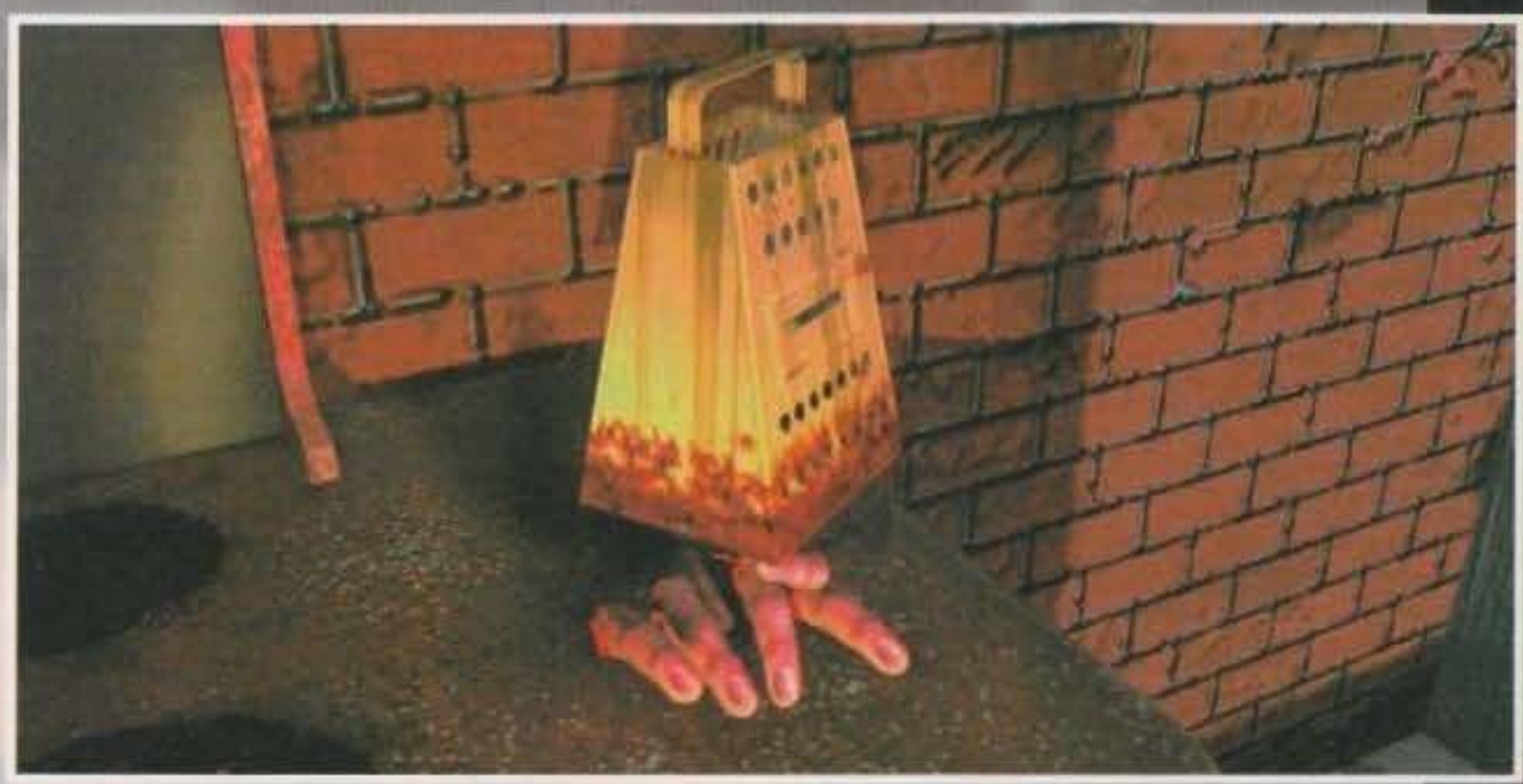
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



affatto dispiaciuto dividere un letto a baldacchino da urlo (per non parlare dell'idromassaggio) con qualcun altro... Possibilmente di sesso femminile. Anche il cibo è d'assoluto livello, con una spettacolare colazione semplicemente fuori di testa; senza dimenticarsi di come, saltati in sella a una delle mountain bike date in dotazione agli ospiti dell'Inn, sia possibile, con poche pedalate, immergersi in una favolosa natura e incontrare branchi di cervi che ti attraversano tranquillamente la strada.
Va bene, ho capito, taglio qui le mie consuete "divagazioni disordinate di viaggio", alle quali sarete ormai abituati, e arrivo al dunque.
The 11th Hour è sottotitolato e concepito per essere il seguito ideale di The 7th Guest. Una prima cosa che mi preme puntualizzare è un dato che non può non lasciare assolutamente esterrefatti: le vendite complessive di T7G in tutto il mondo hanno superato il milione di pezzi! Una cifra spaventosa, che lo colloca al di sopra di qualsiasi concorrente su CD (Rebel Assault compreso), rendendolo al tempo stesso uno dei giochi in assoluto più venduti della storia del software. Chiaccherando con Graeme Devine, scozzese di nascita e geniale presidente della Trilobyte (una di quelle persone con la quale durante la conversazione è facile perdere il senso del tempo e dalle quali non si può non rimanere affascinati per la pulizia di pensiero e la chiarezza delle risposte), è poi saltata fuori una strana "polemica" con la Virgin stessa. Anche se in modo indiretto, quest'ultima sarebbe stata "colpevole" non solo di "non aver creduto nella versione su CD di T7G" (del quale era inizialmente prevista un'assai improbabile versione floppy: sembra ridicolo, eppure è stato proprio così), ma di aver perfino interrotto la somministrazione dei fondi alla Trilobyte stessa quando i tempi di sviluppo andarono (parliamo di circa due anni fa), progressivamente allargandosi. Il successo di T7G, come già detto clamoroso, ha poi finito col mettere ogni cosa a posto, nonostante un certo risentimento nelle parole di Graeme fosse per certi versi evidente.
Tutti questi fattori stanno comunque inducendo la Trilobyte a pensare al "grande passo", quello del passaggio da semplici sviluppatori a software house vera e propria: 11H potrebbe quindi essere il secondo e ultimo titolo prodotto e distribuito ufficialmente dalla Virgin, anche se la cosa non è ancora sicura, trattandosi in effetti di una scelta rischiosa e pertanto da ponderare accuratamente.
Arriviamo così al dunque. The 11th Hour è ambientato all'interno della stessa dimora di The 7th Guest, però diciassette anni più tardi. La storia è più o meno questa: nuovi e nefasti avvenimenti si verificano dalle parti di quella che un tempo era l'abitazione di Stauf, tutti senza un'apparente spiegazione logica. La cosa, comunque, anche in qualità di baldanzoso reporter televisivo, non potrebbe interessarvi di meno, non fosse per il fatto che a un certo punto anche la vostra ragazza, Robin, bella annunciatrice televisiva, sparisce in circostanze misteriose. Verrete a questo punto informati del suo rapimento tramite a una sorta di visore da polso che vi viene recapitato direttamente a casa vostra, e che vi accompagnerà per tutta l'avventura. Il primo filmato che vedrete visualizzato sarà proprio la richiesta disperata d'aiuto della povera Robin, alla quale non potrete naturalmente voltare le spalle. Inutile dire che, una volta entrati all'interno della tetra villa abbandonata, ne vedrete di tutti i colori... Nel vero senso della parola! Salteranno infatti fuori altre due protagoniste femminili, niente male nemmeno loro (anzi!), dal "carattere" completamente diverso: la prima, Samantha, è una giovane ridotta sopra una seggiola a rotelle in seguito ad un non meglio precisato incidente, il suo legame con Stauf è comunque tutto da decifrare, la seconda si chiama invece Marie, una vera tigre (del ribaltabile): insaziabile e assai poco affidabile. Saranno comunque tutte e tre queste ragazze la vera base dell'articolata trama attorno alla quale si sviluppa 11H, tanto che, alla fine, ne potrete salvare una sola prima dell'undicesimo e fatidico rintocco (donde il titolo del gioco), e sarà questa scelta a influenzare in modo determinante il finale dell'avventura. Qui ci sarebbe subito un bel discorsetto da farsi, visto che il succitato finale è in effetti un'"americanata" delle peggiori, ma dal momento che non è esclusa una variante per la versione europea, rimandiamo ogni ulteriore commento alla recensione prevista per il prossimo numero.





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNDICI RINTOCCHI PER LA TRILOBYTE

La struttura del gioco ci è stata a questo punto illustrata da James Yakota, il simpatico product-manager della Trilobyte. Come già detto in precedenza, 11H rappresenta un'evoluzione di 7TG, "riproponendo quindi una medesima interfaccia utente e un'impostazione molto simile. Mentre però nella prima avventura c'erano 22 puzzle e un solo gioco dotato di una propria intelligenza artificiale (quello del microscopio), questa volta ci saranno solo 13 puzzle tradizionali a ben 6 enigmi le cui risoluzioni comportano la vittoria contro un avversario artificiale. Lo scopo di una simile scelta è naturalmente quello di aumentare l'interattività complessiva, dando così più spazio alla giocabilità stessa.
Da un punto di vista grafico, ci sono due principali

novità: la prima, non particolarmente rilevante, è l'innalzamento del punto di vista, in funzione della maggiore statura del reporter protagonista, la seconda è la presenza di un alone luminoso generato da una torcia elettrica, grazie al quale destreggiarvi fra le lugubri stanze della magione di Stauf altrimenti avvolte dalla più completa oscurità. Que-

sto secondo aspetto, presente in tutte le schermate, finisce sotto certi versi per ridurne l'impatto visivo finale, almeno a mio avviso, nonostante l'atmosfera generale possa trarne un certo giovamento. Sempre rimanendo in tema, vanno inoltre segnalate un sacco di animazioni e morphing che contribuiscono ad assicurare quel tono di macabro orrore già alla base del successo del primo episodio.
Discorso a parte per quanto concerne poi gli innumerevoli spezzoni animati che costituiscono la base

PROGETTI FUTURI

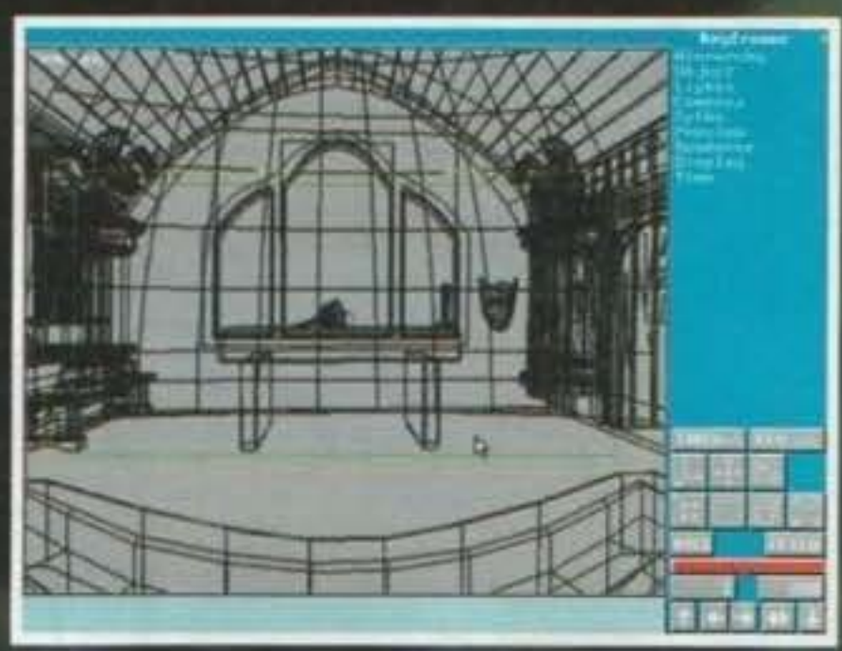
La Trilobyte, forte di un campione d'incassi del calibro di T7G e di un secondo sicuro successo quale appunto 11H, è adesso nelle condizioni economiche di poter portar avanti più di un impegnativo progetto allo stesso tempo. Questa rappresenta, in effetti, una delle fasi di passaggio più delicate che, in un'industria selettiva quale quella del sofware, una qualsiasi "casa in espansione" possa affrontare. Augurando naturalmente massima fortuna a Graeme e compagni, i tre nuovi lavori dei quali abbiamo avuto modo di vedere (o sapere) qualche cosa sono comunque tutti dalle indubbie potenzialità. Vi dico subito che non si tratta di niente a breve termine, si parla almeno della fine del '95, ma le premesse ci sono e sono buone.
Partiamo da **DOG EAT DOG**, una sorta di simulatore "socio-politico" della vita d'ufficio. Si tratta,

in sostanza, di un'interessante avventura che vi vedrà cominciare dai ruoli più umili fra quelli esistenti all'interno dei piramidali uffici di una megasocietà fittizia, nel tentativo di farvi largo e carriera in modo più o meno corretto e raggiungere le vette dell'alta dirigenza (e quindi uffici con selve di piante di ficus e seggiole rigorosamente in pella umana). Il programma, oltre alla splendida grafica 3D, può inoltre vantare un volume monumentale di testo (si parla di circa 2800 "pagine") che andrà ad articolare tutti gli innumerevoli confronti "faccia a faccia" nei quali avrete modo d'imbattervi durante il gioco. Le conversazioni, incentrate sui "topic" della vita d'ufficio (scalata al potere, inividia, pettegolezzi, ambizione, "lecchinaggio", sesso...), saranno interamente gestite da un polivalente e assai funzionale editor sintattico, del quale non è stato ancora possibile vedere nulla. Non sembra comunque niente male, eh?
Il secondo titolo in questione si chiama **PROJECT DNA** e, almeno a livello di trama, promette anch'esso faville. La storia è infatti quella di un centro di ricerche scientifico nell'antartide in cui si verificano strani accadimenti imputabili a razze animali dall'origine non precisata. Così come l'ha definito lo stesso James Yokota: "un incredibile incrocio fra La Cosa e Aliens". Per quanto concerne l'effettivo orientamento della realizzazione grafica pare ipotizzabile il passaggio da quella interamente "precalcolata" ad una poligonale in tempo reale, molto più versatile, anche se rigorosamente in alta risoluzione. Che cosa effettivamente abbiano in mente ancora non so dirvelo, sono rimasti comunque anche alla Trilobyte molto colpiti dal demo di Lands of Lore II della Westwood, e non è quindi escluso che la tecnologia utilizzata non sarà poi troppo distante.
Chiudiamo la rassegna con **CASTLES**, ancora in fase preliminare di game-designing. Dovrebbe comunque trattarsi di un'avventura nella quale componenti realistiche e altre tipicamente cartoon andranno a combinarsi nella splendida cornice della grafica renderizzata.
Come già detto in precedenza, si tratta di tre progetti a lungo termine, dei quali avremo quindi modo di parlare più diffusamente nei numeri che verranno...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



portante dell'intera avventura. 11H è, prima di tutto, un vero e proprio lungometraggio filmato che si apre con la sequenza introduttiva, e si "svela" man mano che la vicenda procede, dando così modo al giocatore di risalire a cosa stia effettivamente accadendo in casa di Stauf.
Abbiamo avuto modo di parlarne con David Wheeler, regista del "film" di 11H. "Tutto il film è stato girato circa un anno fa, più precisamente nel giugno del '93. Le riprese sono durate una decina di giorni, e hanno visto impegnati 6 attori principali supportati da una ventina di comprimari. Come budget, siamo riusciti a contenerlo al massimo, visto che la spesa complessiva è stata di "soli" 130.000 dollari, ma il risultato finale ci ha lasciato decisamente soddisfatti. Per la buona riuscita di Eleventh Hour era fondamentale poter contare su una base filmata di buona qualità, visto che, a differenza del suo predecessore, gli intermezzi direttamente digitalizzati saranno non solo frequenti, ma anche fondamentali per la soluzione dell'intera avventura".
Uno degli aspetti più interessanti da mettere in risalto a tale proposito è la nuova e spettacolosa routine di compressione sviluppata dallo stesso Graeme appositamente per The 11th Hour. Quando gli è stato chiesto se non fosse prevista anche una versione MPEG, ecco che cosa ci è stato ribattuto: "... Non ne vedo il motivo. Perché farne una versione MPEG quando i risultati che siamo riusciti ad ottenere via software sono migliori sia da un punto di vista visivo che da quello dell'ottimizzazione!". Cosa poter aggiungere: complimenti!

Un paio di battute per quanto riguarda le macchine della nuova generazione e la versione CD-I di T7G: "Mentre siamo riusciti a vendere già più di cinquantamila copie per Macintosh, sufficienti per giustificarne la conversione, della versione per CD-I non abbiamo ancora riscontri attendibili; la Philips e la stessa Virgin hanno fatto notevoli pressioni affinché questa fosse completata, ma è troppo presto per sapere con quali risultati. Passando al 3DO, invece, si tratta senza dubbio di una macchina che riteniamo interessante e per la quale abbiamo serie intenzioni di sviluppare il nostro software: 11H uscirà anche per 3DO. Per il resto, tutte le nuove console, prima fra tutte quella della Sony, sembrano tecnicamente all'avanguardia, non appena si saranno guadagnate un mercato sufficientemente ampio potremmo anche pensare di dedicarvici".
Un'ultima risposta, per certi versi paradossale, ma comunque coerente, ve la riporto perché esempio della schiettezza dialettica di Graeme. Gli ho infatti chiesto se sarebbe soddisfatto qualora 11H vendesse come T7G, oppure se si aspettasse da quest'ultimo qualche cosa di più... "Ci metterei la firma per vendere lo stesso numero di pezzi. Non credo infatti che questo potrà avvenire. Non certo perché 11H sia inferiore a T7G, tutt'altro: sia da un punto di vista tecnico che da quello della effettiva interattività siamo molto più avanti, ma non credo che sia possibile bissare un simile successo. Prima del lancio sul mercato di T7G ci saremmo ritenuti soddisfatti di venderne qualche decina di migliaia di pezzi, il numero che abbiamo invece raggiunto era assolutamente fuori da qualsiasi previsione, anche la più rosea. Credo che la fortuna di T7G, al di là dei suoi meriti effettivi, dei suoi pregi e dei suoi difetti, sia da ricercarsi nel tempismo ideale della sua uscita, che è coincisa in maniera perfetta con il definitivo decollo del CD-Rom come nuovo supporto software. T7G era esattamente quello di cui questa nuova tecnologia aveva bisogno, e sotto questo punto di vista rappresenta un nuovo caposaldo nella storia dei giochi interattivi. Non importa quanti altri titoli potremo pubblicare nei prossimi anni, la Trilobyte sarà sempre ricordata prima di tutto come l'autrice di The 7th Guest, di questo ne sono fermamente convinto". Cosa dire, andatevi a rileggere il mio commento nella recensione di T7G, sul numero 54, qualche volta ci azzecco anch'io... (Non ci voleva comunque molto!).

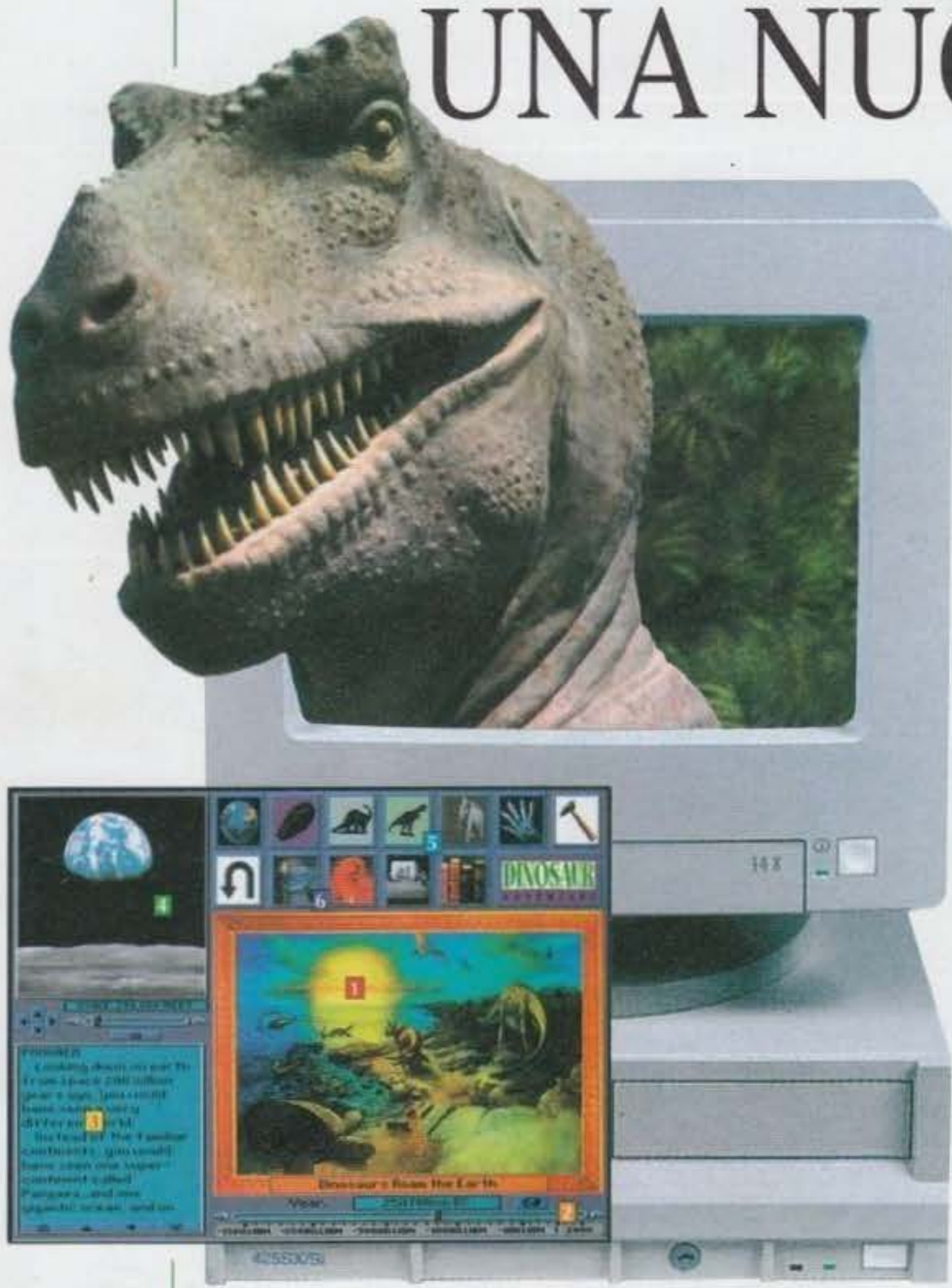
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Cosa vuol dire CD dedicato? Si tratta di prodotti che sono stati programmati appositamente per il supporto CD, sfruttandone appieno tutte le capacità grafiche, audio e video. In Leader ci occupiamo dell' individuazione dei prodotti migliori e della loro italianizzazione. Comprando un prodotto CD dedicato in italiano hai la garanzia di un prodotto multimediale di grande qualità e grandi prestazioni.

PER I DINOSAURI INIZIA UNA NUOVA ERA



Accendi il tuo PC ed i mostri preistorici diromperanno dal tuo schermo. 30 spezzoni da famosi film (6 nella versione floppy), 3 ore di parlato in italiano, moltissime animazioni di straordinaria drammaticità, accompagnate da colonna musicale e pirotecnici effetti sonori. Un'accuratissima enciclopedia multimediale vivente su 150 milioni di storia che continuano ad affascinare gli studiosi di tutto il mondo. Ma puoi anche giocare, disegnare il tuo dinosauro, e molto di più: il tutto con un click del tuo mouse! Disponibile da Settembre per CD-MPC e PC, Dinosaur Adventure ha vinto moltissimi premi come migliore avventura educativa e come migliore realizzazione tecnica.

DISPONIBILE SU CD MPC
E SU PC FLOPPY
£. 99.900 IVA COMPRESA

Essendo un prodotto dedicato CD, la versione PC è necessariamente una versione ridotta.

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

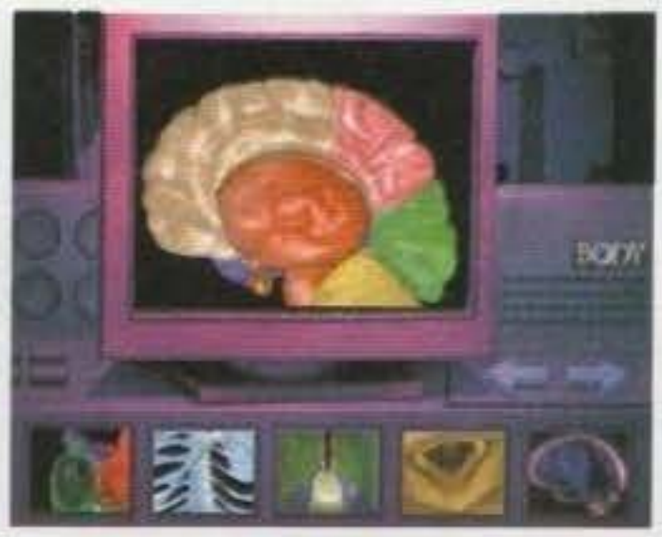
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

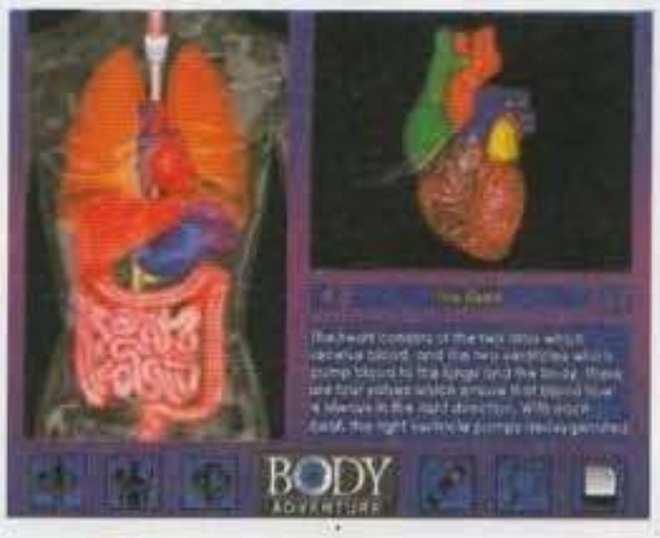
http://www.oldgamesitalia.net/

**Cosa vuol dire CD dedicato? Si tratta di prodotti che sono stati programmati appositamente per il supporto CD, sfruttandone appieno tutte le capacità grafiche, audio e video. In Leader ci occupiamo dell' individuazione dei prodotti migliori e della loro italianizzazione. Comprando un prodotto CD dedicato in italiano hai la garanzia di un prodotto multimediale di grande qualità e grandi prestazioni.*

UN' AVVENTURA IN CARNE ED OSSA

3-D BODY è un' avventura tridimensionale che potrai goderti al meglio inforcando gli occhiali 3-D, ruotando il corpo, zoomando sulle parti anatomiche che ti interessano, guardando nel dettaglio tutta la morfologia, **viaggiando attraverso tutti gli strati anatomici**, dai muscoli alla struttura ossea, con una **voce di fondo** che ti spiega tutto quello che hai davanti agli occhi. Con un semplice click tutte le informazioni possibili sono a tua disposizione e **15 spettacolari sequenze** a tutto schermo ti illustrano il funzionamento interno del corpo umano. E non è tutto! Muovendo il mouse puoi - ad esempio - aprire, chiudere, ruotare la struttura ossea della mano,far ruotare il cuore ed osservarlo in tutte le sue angolature ed osservare il funzionamento del globo oculare.





DISPONIBILE SU CD MPC E SU PC FLOPPY £. 99.900 IVA COMPRESA

Essendo un prodotto dedicato CD, la versione PC è necessariamente una versione ridotta.

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

METTI UNA TIGRE NEL MOTORE

No, non ho perso la testa e non mi hanno nemmeno pagato per fare pubblicità a un noto lubrificante per auto. Il fatto è che riuscire a scrivere un cappello divertente e originale ogni volta è un'impresa veramente ardua. Specialmente quando si deve parlare di una simulazione automobilistica...

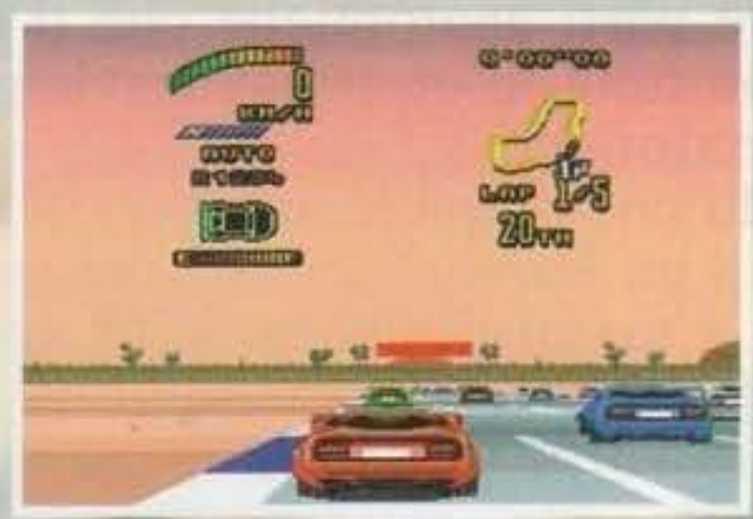
E già, eccomi qui in procinto di parlarvi del nuovissimo gioco di guida della Gremlin; siete curiosi? Sì? E se invece spendessi un paio di righe su quello che ho mangiato per cena ieri sera, tanto per cambiare un po'? Oppure potrei tenere una conferenza sull'utilità dei lacci per le scarpe nella società moderna. Siete d'accordo?

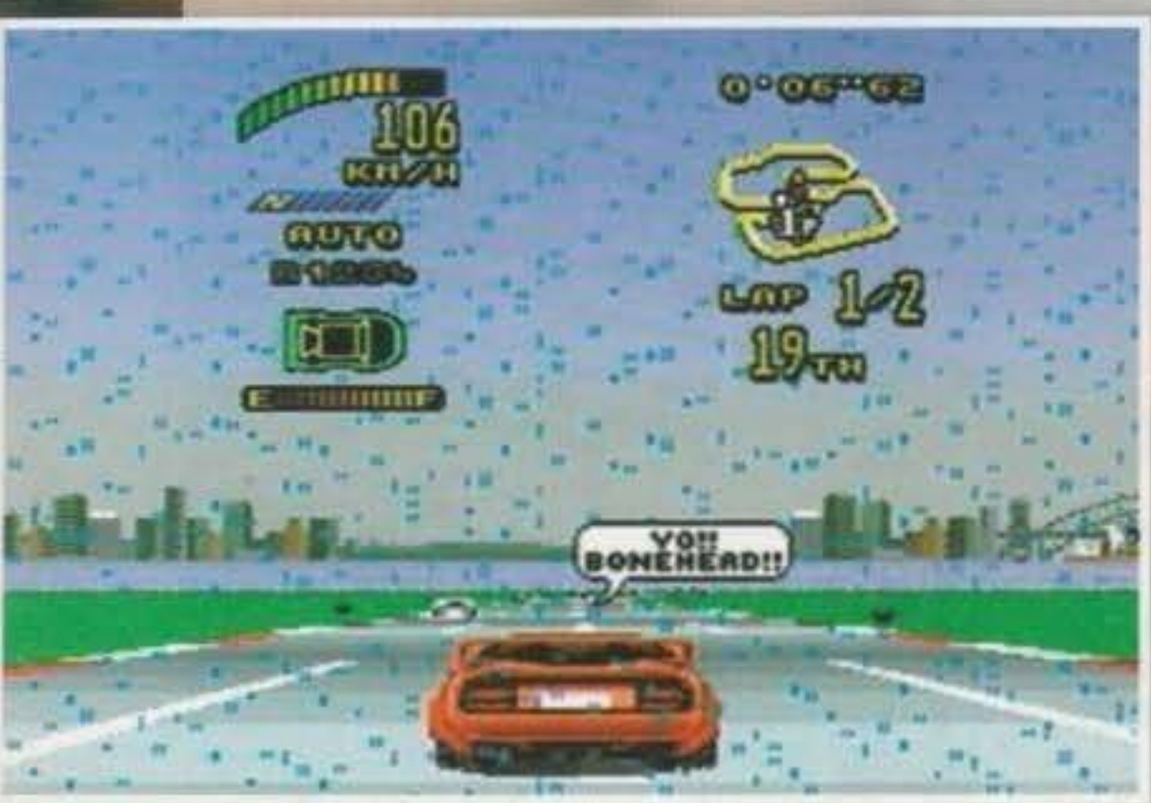
No, no scherzavo, mettete pure via quegli enormi randelli che vi racconto una bella storiella, però mi dovete promettere che state buoni buoni... C'era una volta, tanto, tanto tempo fa un giochino veramente simpatico. Il suo nome era Lotus Turbo Challenge e il ruolo principale lo rivestiva, guarda caso, proprio una Lotus che doveva superare decine di percorsi diversi, andando a sbattere contro i cartelloni pubblicitari posti ai lati del tracciato e rovinando le sue sfavillanti gomme nuove solo per assecondare un essere malvagio e spregevole che la teneva prigioniera, tramite una leva magica con un pulsante in cima.

Naturalmente non si trattava di altro che di un joystick e l'essere malefico non era altri se non un assettano videogiocatore con evidenti manie di grandezza. Fatto sta che quell'insulso programmino, vero capolavoro dei Magnetic Fields, e quella slanciata vettura segnarono indelebilmente la storia dei giochi di guida per Amiga. Tanto che, ancora oggi, la Gremlin, dopo che sono stati pubblicati, anche in compilation, i vari Lotus 2 e 3, e a quasi cinque anni di distanza dall'uscita del primo titolo della serie, se ne esce con un prodotto che, senz'ombra di dubbio, prende ispirazione dalla mitica trilogia dei Lotus. Sto parlando di Top Gear 2, seguito del mediocre Top Gear (ma guarda un po' non l'avrei mai detto!) che sta per arrivare in tutti i negozi (si parla di luglio) nel solo formato Amiga 1200; anche se non è da escludersi una futura conversione su altri computer.

La press release lo definisce come il più veloce gioco di corse fino ad ora realizzato su Amiga. La velocità del gioco, in effetti, dal demo che abbiamo visionato, pare essere abbastanza buona, anche se converrà attendere il prodotto finito prima di pronunciare un giudizio definitivo. Anche le opzioni risultano essere discretamente complete. E' persino possibile cambiare il colore della vettura scegliendolo da una palette di otto, oltre che settare la difficoltà che influisce sulla bravura dei piloti controllati dal "comp" e sul numero di turbo a vostra disposizione. Il punto di vista è quello classico, che inquadra l'auto dal retro e che, quindi, vi assicura una buona sensazione di realismo e vi permette di avere una visuale piuttosto ampia. I circuiti sono addirittura 64, tutti diversi l'uno dall'altro (e ci mancherebbe anche...), e vi porteranno in altrettante città del mondo divise in 16 stati differenti (state tranquilli, c'è pure l'Italia).

Vi troverete quindi a condurre il vostro prototipo in ogni condizione climatica: nel deserto, sulle montagne, durante una nevicata o sotto un tremendo acquazzone, lungo le strade di una metropoli notturna, nel bel mezzo di un fittissimo banco di nebbia (altro che Pianura Padana...) e altre situazioni di questo genere. Per la verità questi effetti non rendono proprio benissimo, ma i programmatori hanno ancora qualche settimana di tempo a loro disposizione per sistemare le cose. Logicamente vi viene anche data la possibilità di competere nel campionato mondiale (non sono riuscito però a capire in quale categoria gareggerete. Probabilmente tra i prototipi) per diventare i migliori pilota sulla piazza. Vincere non



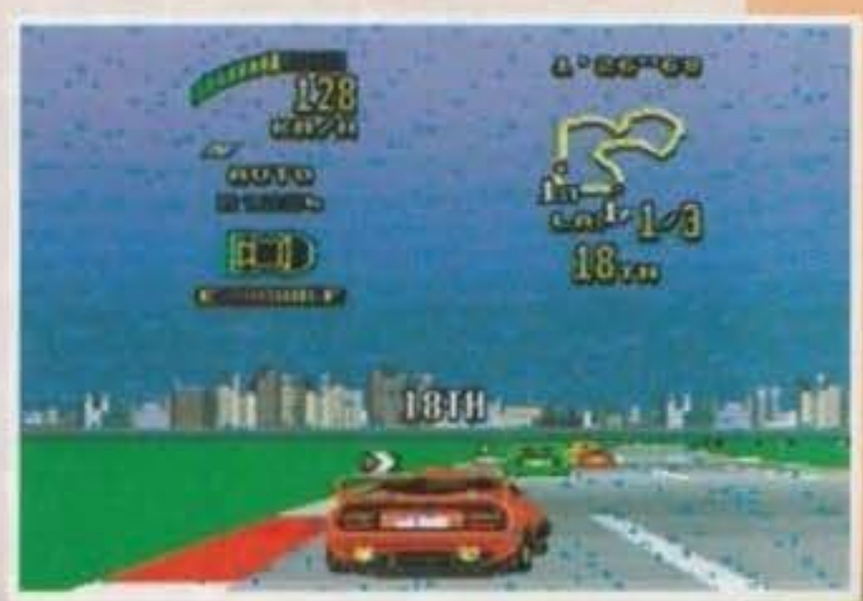


http://www.oldgamesitalia.net/

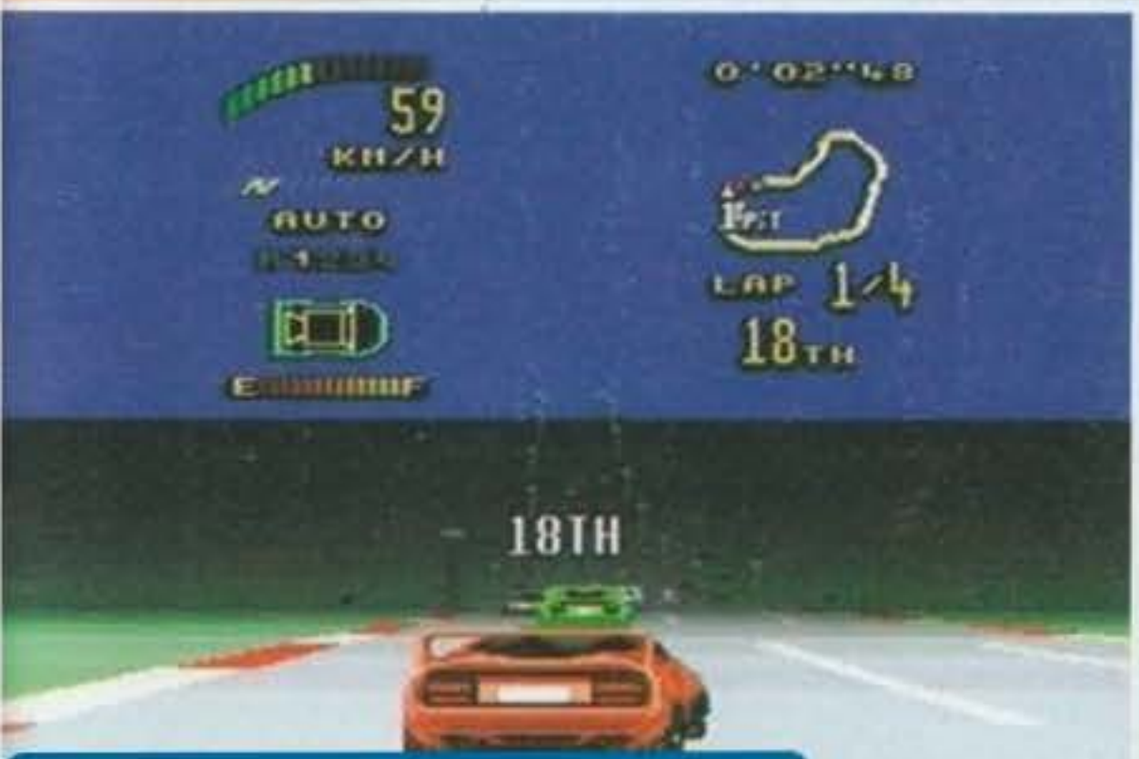
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

un'armatura potenzia la resistenza agli urti del bolide, anche se il prezzo di quest'ultima è molto sostenuto: la potrete quindi acquistare solo dopo aver vinto un considerevole numero di gare.
Molto simpatica è anche l'idea di inserire dei commenti che appaiono durante la corsa quando superate gli avversari (tipo fumetto, tanto per intenderci). Questa opzione ricorda il vecchio Power Drift ed è uno spasso totale. Vedere il guidatore che esclama: "Mangiati la mia polvere" e altre frasette di questo tipo dopo aver superato un altro concorrente ha un fascino tutto suo.
Tecnicamente parlando, sembra che il tutto stia procedendo senza grossi intoppi: le routine sono ben fatte e veloci così come la grafica che dovrebbe contare su una buona dose di varietà. Un po' deludente, a mio parere, risulta il numero di oggetti presenti lungo il percorso. Sono proprio pochini, al pari delle altre auto che sono tutte rappresentate dal medesimo sprite della vostra vettura. Molto complete appaiono invece le informazioni che vi vengono fornite sul tracciato che state affrontando. In alto a destra compare un radar che vi tiene informati sulla posizione del primo in classifica e di tutti gli altri corridori, nonché vi ragguaglia sul numero di giri che avete percorso e sul tempo che vi rimane per completare la gara. Una piccola barra con la scritta "N" vi indica il numero dei turbo che potete ancora utilizzare e vi avvisa quando quello che state usando si esaurisce.



sarà però un gioco da ragazzi. Dovrete infatti tenere costantemente sotto controllo le condizioni della vostra macchina, in modo da effettuare per tempo le riparazioni necessarie, oltre che cercare acquistare nuovi accessori che miglioreranno le specifiche tecniche della vettura. Questi "gadget" comprendono vari set di pneumatici adatti ciascuno a una precisa condizione climatica, cambi più rapidi, motori sempre più potenti e veloci e tante altre sorpresine.
Non manca nemmeno l'opzione a due giocatori che vanta uno split screen molto ben fatto e una velocità e fluidità di gioco che rimangono pressoché invariate.
L'automobile si controlla in modo veloce e intuitivo e, anche se utilizzerete il cambio manuale, non ci metterete molto a prendere dimestichezza con il prototipo. Per uscire dalle situazioni più intricate siete inoltre dotati di alcuni "turbo", che spingono la vettura fino a velocità assurde, permettendovi così di superare chiunque, persino Shumacher non vi starebbe dietro.
Sui percorsi sono anche disseminati tronchi, massi e ostacoli di ogni genere. Alcuni faranno compiere alla macchina balzi considerevoli mentre altri la danneggeranno non poco. Per proteggersi, almeno in parte, dai contatti con gli oggetti presenti sulla strada potrete comperare



Ogni aspetto del gioco è stato curato fin nei minimi dettagli: le luci posteriori della macchina si illuminano quando frenate e dai tubi di scappamento fuoriesce una fiammella arancione mentre usate la nitro. Gli effetti sonori dovrebbero essere molto belli e coinvolgenti, ma, per il momento, non vi posso confermare questa notizia. Il demo che ci è arrivato in Reda non emette il benché minimo suono; per sapere del sonoro dovrete quindi aspettare la recensione definitiva.
Chiudo dicendo che TP2 ha fatto letteralmente impazzire gli utenti di SNES (sarà poi vero?) grazie all'immediatezza e alla fluidità di gioco.
Per quanto mi riguarda credo che esistano già molti titoli di questo genere su Amiga e non so se ci fosse veramente bisogno di pubblicare un nuovo prodotto "alla Lotus". Per il momento gustatevi le immagini e iniziate a incuriosirvi nell'attesa del nostro giudizio. Questo è tutto...

Alfonso "AM" Mariella

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUALCHE NOVITA' DAL TEAM PIU' SFORTUNATO DEL MONDO

Scherzi a parte, come i più perspicaci tra di voi avranno sicuramente capito, mi accingo a dirvi tutto, ma proprio tutto quello che i Team 17, ex programmatori di demo e ora mostri sacri del divertimento videoludico, stanno per lanciare sul mercato. Get set, ready, go!

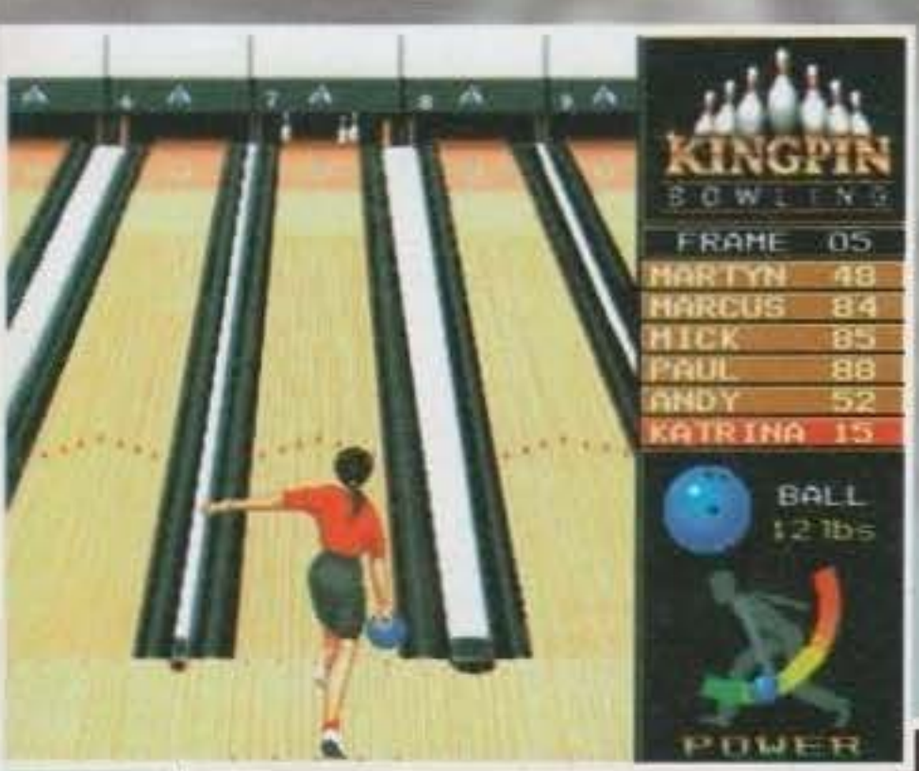
[Quella che segue è un'attenta rassegna dei giochi previsti da qui fino a Natale, anche se viene comunque precisato alla fine della release-schedule che ulteriori novità potrebbero aggiungersi all'ultimo momento. Sembra quindi che i Team 17 abbiano intenzione di inondare il mercato, comportandosi sempre più da "software house a tutti gli effetti", e sempre meno da etichetta "sfornacapolavori", da non più di due titoli a stagione, così come l'avevamo carismaticamente conosciuta qualche annetto addietro. Con questo non voglio certo dire che la qualità dei loro prodotti sia crollata in modo drammatico, ma solo segnalare un processo di "imborghesimento" al quale una qualsiasi "industria", come appunto quella dei videogiochi, conduca inesorabilmente una volta raggiunto il successo. Se quindi adesso a rispondere al telefono non è più l'amico Martyn, ma un intero apparato di centralinisti, consoliamoci del fatto che invece di parlare per sei mesi consecutivi del solo Superfrog, ora possiamo riempire le pagine con manciate di titoli diversi... Ripensandoci, è con una punta di malinconia che scrivo queste parole, non fatemi pensare a cosa fosse meglio. Sarebbe comunque inutile.]

Max

I giochi previsti sono moltissimi e anche di quelli tosti. Si comincia proprio con uno dei più attesi: la versione AGA di BodyBlows che dovrebbe uscire a fine Giugno e, a quanto pare, perfettamente installabile su Hard Disk. La versione "normale" di Body Blows aveva rivoluzionato i picchiaduro su Amiga facendo sentire agli utenti della macchina di casa Commodore un po' meno la mancanza di una decente conversione di Street Fighter II. Non ci resta che sperare che tutto vada per il meglio e che l'uscita non venga (come spesso accade) posticipata. Incrociate le dita, un'ondata di violenza sta per riversarsi sul 1200.
Imminenti (si parla dei primi di Luglio) sono anche le versioni per CD32, PC di Arcade Pool. Questo gioco di biliardo (la parola "simulatore" non gli si addice proprio), che vi ricordo essere stato interamente programmato in Italia, ha riscosso un enorme successo in Inghilterra, dominando per intere settimane la classifica di vendite dei budget, tanto da insidiare il primato di pezzi finora saldamente detenuto da Alien Breed Special Edition. Arcade Pool vanta soprattutto un'estrema semplicità di gioco che non obbligava il giocatore a passare ore e ore a studiare la situazione prima di effettuare un tiro e che, forse incidendo un po' sul livello di realismo, gli permetteva di accedere a una vasta gamma di colpi speciali e di dare alla palla effetti inauditi.
Sempre nei primi di Luglio un'ondata di insetti ronzerà per le stanze dei possessori di Amiga, sia dotate del chipset AGA che di quello standard, è infatti previsto per quel periodo il lancio sul mercato di Apidya uno shoot'em up in puro stile "console" dove vi troverete a impersonare un'ape tra orde di insetti assassini. La versione originale di questo gioco era uscita parecchi anni fa e, se la memoria non mi inganna, si era beccata sulle nostre stesse pagine un meritato bollino Star Player. Un degno rivale del sempre "Team17iano" Project-X? Mah, staremo a vedere...
Verso la fine dell'estate potremo invece divertirci facendo qualche partitina a bowling con King Pin un nuovo simulatore di uno degli sport meno sportivi dell'universo. Il coding è opera di Adam Polanski (ex Argonaut Software), la grafica di Berry Armstrong (che ha realizzato Winter Olympics su SNES e altri titoli per console), mentre il sonoro è del solito Allister Brimble (che come certo saprete ha lavorato nella maggior parte dei precedenti titoli dei Team 17). King Pin sarà disponibile per tutti i formati esistenti e vi permetterà di giocare fino in sei scegliendo ogni possibile parametro, dal peso della palla all'effetto da dare

Dopo il grande successo della versione Amiga, Arcade Pool tenta il bis per CD32 e PC.

Super Stardust per Amiga 1200 sarà quanto di tecnicamente più incredibile abbiate mai visto girare!



Siete appassionati di Bowling? King Pin, disponibile entro la fine dell'estate in tutti i formati, è quello che fa per voi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

alla stessa. Vi potrete inoltre gustare delle splendide animazioni renderizzate dei giocatori, sia donne che uomini, oltre che uno stupendo sonoro digitalizzato.
Facciamo un salto indietro di un mese e torniamo ad Agosto. Per il mese più afoso dell'anno sono in programmazione ben tre uscite: Super Stardust (AGA, CD32), Alien Breed Tower Ass. (AGA) e la versione PC di Project-X. Super Stardust è la versione ipervitaminizzata dello splendido clone di Asteroids recensito qualche mese addietro, da un punto di vista tecnico dovrebbe rappresentare quanto di più mostruoso un Amiga sia mai riuscita a mostrare! Gli altri due faranno sicuramente brillare gli occhi a tutti gli amanti dei prodotti della casa inglese. Alien Breed Tower Ass. altro non è che un data disk per il primo AB con altre astronavi e altri claustrofobici cunicoli da esplorare. Ora potrete acquistarlo in versione budget, non sentite il vostro portafogli fare i salti di gioia nella tasca dei pantaloni? Attenzione però alla bava gelatinosa che gronda dal soffitto! La conversione per PC di Project-X è

Dopo tanta attesa anche tutti gli utenti PC potranno deliziarci con il più famoso shoot'em-up degli ultimi anni: Project-X.

Nuovi incredibili livelli per Alien Breed II...

invece uno dei giochi più attesi dagli utenti PC in questo momento. Chi di voi non ha mai invidiato lo scrolling ultrafluido dei vari livelli o le tonnellate di armi aggiuntive con cui si poteva equipaggiare la piccola astronave, vedendo girare Project-X sull'Amiga di un amico?
Sempre a breve scadenza dovrebbero vedere la luce anche due altre megaconversioni per PC: Superfrog e Overdrive, entrambe previste per la fine dell'estate e entrambe attesissime. Superfrog è, senza ombra di dubbio, il miglior platform che sia mai stato realizzato per Amiga. La grafica è coloratissima, i livelli sono immensi e molto vari, il commento sonoro è qualcosa di strabiliante. Se tutto andrà per il verso giusto gli utenti PC potranno finalmente mettere le mani su un vero platform con la "p" maiuscola. Ormai manca poco tempo quindi stringete i denti e aspettate. Lo stesso discorso vale anche per Overdrive. Un gioco di guida che ho amato moltissimo nella sua versione per Amiga e che mi ha dato le stesse emozioni del mitico F1 Circus per PC Engine (console a otto bit fabbricata dalla NEC). I due prodotti si assomigliano molto a cominciare dalla visuale che è "dall'alto" in entrambi per arrivare poi alla giocabilità che è a dir poco stratosferica. Un titolo sicuramente imperdibile, tantopiù che della conversione se ne sono occupati gli italianissimi Holodream.
Anche Alien Breed II si appresta ad uscire, completamente rinnovato, in versione AGA, CD32, e PC. ABII è stato sicuramente uno dei titoli che ha contribuito maggiormente ad accrescere la fama dei Team17 e che li ha consacrati come dei "grandi" della programmazione. Ci sarà veramente da divertirsi blastando alieni all'impazzata e esplorando carcasse di navi spaziali...
Finita a questo punto la carrellata di budget e "riedizioni per nuovi formati", eccoci finalmente arrivati alle uniche due "vere novità" a prezzo pieno, delle quali non sappiamo comunque ancora molto. Il primo titolo in questione è un nuovo gioco di guida con visuale dall'alto previsto per il prossimo autunno e dall'aspetto incredibilmente accattivante, il nome di lavorazione è All Terrain Racers. Il secondo è invece l'attesissimo (nel vero senso della parola), nuovo impegno a tempo pieno della mitica coppia Andreas Tadic-Rico Holmes (autori dei due Alien Breed, Project-X e Superfrog), si chiama King of Thieves e si presenta come un bizzarro incrocio fra Gauntlet e Defender of The Crown. Per saperne di più vi rimandiamo comunque a uno dei prossimi numeri di TGM dove potrete avere notizie più particolareggiate. Per questo mese dal Team 17 è tutto. A risentirci.

Alfonso "AM" Mariella

Nuovo gioco di guida con visuale dall'alto, il suo titolo provvisorio è All Terrain Racer.

Ed ecco a voi le prime due schermate ufficiali della nuova fatica del dinamico duo Rico Holmes-Andreas Tadic: King of Thieves.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

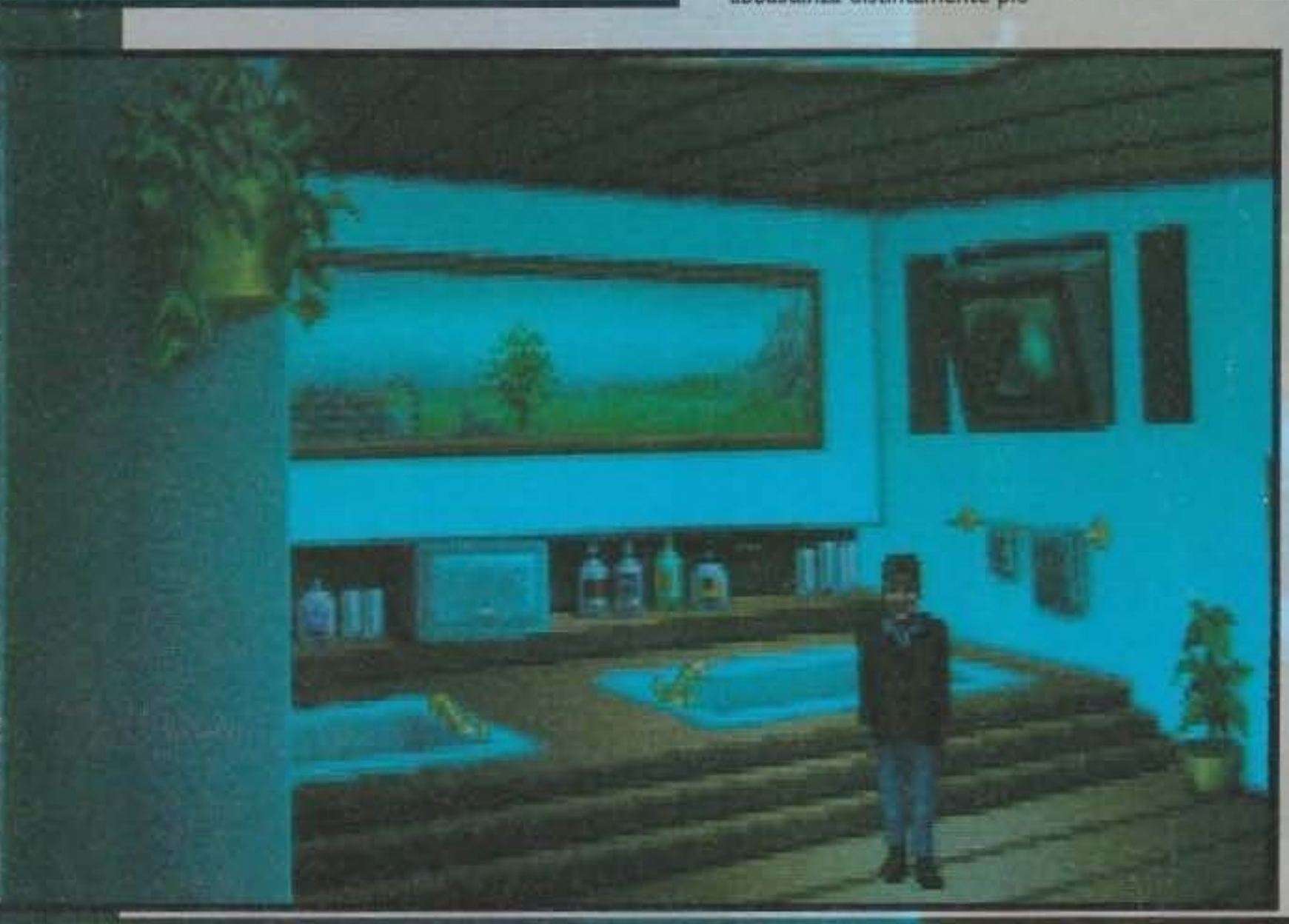
http://www.oldgamesitalia.net/

BEVERLY HILLS SUI NOSTRI MONITOR

Il titolo è di quelli che a prima vista non vogliono dire assolutamente niente, anche se magari suggeriscono più di un'associazione mentale a questo o quel programma televisivo. La casa, la Capstone, è (sono generoso) una mezza sconosciuta ancora alla ricerca del colpaccio. Il titolo in uscita è l'ennesimo adventure ispirato ai più grandi classici del genere. Esagerata ambizione o fredda coscienza dei propri valori? Vedremo!

Il nome, giusto a titolo di cronaca, ve lo riporto subito: The Beverly Hillbillies (Sì, lo so! L'avete già letto in cima alla pagina! Bah. Il mio dovere l'ho fatto). E qui dovrebbero sorgervi spontanee le associazioni di cui parlavo nell'introduzione (lunghetta? Scusate!). Prima fra tutte: quel serial ormai famosissimo che ha spopolato fino a poco tempo fa sugli schermi di Italia 1. Ma stiamo andando un po' fuori strada! Cerchiamo di avvicinarci di più all'argomento: c'entra forse Eddie Murphy e il suo ormai imminente terzo Beverly Hills Cop? (Per la cronaca sto seguendo, mentre scrivo, il film "Ancora 48 Ore", e da qui l'idea. Che altrimenti non mi sarebbe passata per la testa). Neanche per sogno! Al massimo avremo azzeccato la casa di produzione. The Beverly Hillbillies, infatti, altro non è che nuovo un film realizzato dalla Twentieth Century Fox con un cast che comprende una serie di emeriti sconosciuti, almeno qui da noi in Italia. Quattro soli nomi mi dicevano qualcosa: il primo era quello di Erika Eleniak, che molti dovrebbero aver già notato sia in Baywatch al fianco di David Hasselhoff (il fusto di Supercar) sia nel film "Trappola in alto mare". Peccato che poi la ragazza abbia deciso di spogliarsi nuda per nonsoquale giornale per soli uomini facendo infuriare il caro David. Bah! Affari loro! C'è poi Lea Thompson, che i fanatici del film Ritorno al Futuro e relativi seguiti avranno riconosciuto nella madre di Marty Mc.Fly, e che comunque ha interpretato anche film di assai minore caratura, tipo l'osceno e infantile "Howard e il destino del mondo". C'è poi Lily Tomlin, non più verde attricetta di commedie brillanti che qui da noi lasciano il tempo che trovano (non a caso non mi sovviene manco un nome, anche se mi ricordo abbastanza distintamente più di un film, di cui uno con Steve Martin e un altro con Bette Midler). E infine Dolly Parton, una ragazza (beh, ormai non più!) dai solidi "argomenti" su cui ha costruito gran parte del suo (tiepido) successo musicale e filmografico. E poi, non dovrei neanche dirlo, ma figura pure come guest star una certa Zsa Zsa Gabor, più nota ormai per occupare le pagine dei settimanali rosa di cronaca piuttosto che le scene di film.

Beh! finora non ho ancora detto un cavolo sul gioco (sono bravo, vero?), per cui rimedio subito. Avete capito ormai tutti che si tratta del solito tie-in il cui successo sarà tutto da verificare.



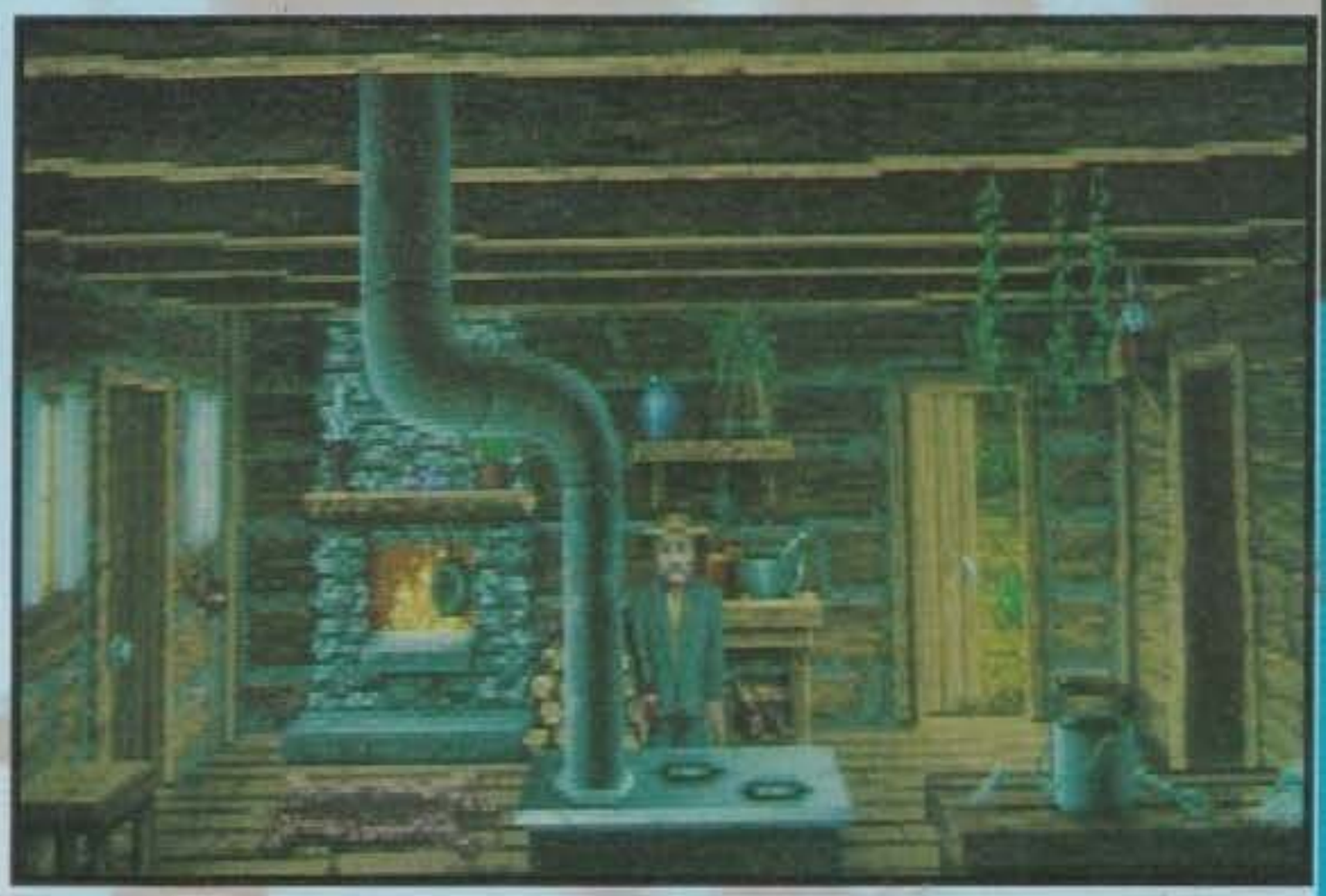
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

videogioco dovrete però sudarvelo questo ritrovamento e, se il mio sesto senso non mi inganna, la questione vi occuperà per almeno metà avventura. Insomma, una trama a prima vista abbastanza scontata che però la Capstone vuole assolutamente sfruttare fino all'osso, ispirandosi ai più noti classici del filone adventure. La prima cosa degna di nota e che, se ben sfruttata, potrebbe rendere il futuro gioco assai interessante è la presenza di più personaggi. Quattro, come i protagonisti, appunto. Questo ci richiama alla mente il grande Day of The Tentacle coi suoi tre mitici caratteristi. Per quanto riguarda invece l'accuratezza della grafica, le schermate "forestali", richiamano alla mente lo splendore di Kyrandia e anche le altre, con opportune rivisitazioni, raggiungono un livello accettabile. Le animazioni dei personaggi, poi, paiono promettenti, almeno per quel che si può giudicare dalle poche diapositive che ci sono state inviate. L'inventario, inoltre, pare preso direttamente dai prodotti Westwood, con in più le frecce di scorrimento, il che può anche voler dire che ci sarà un bel numero di oggetti nell'avventura. Speriamo.

La storia risulta comunque, almeno per me, alquanto banalotta: la famiglia Clampett, formata da Jed, Elly May, Jethro e Granny è palesamente originaria delle rustiche montagne americane e vive una vita, diciamo così, da contadini, boscaioli o roba del genere. Insomma: sono dei mezzi squattrinati che vivono a contatto con la natura e di quello che codesta "signora" offre. Un bel giorno, uno di loro scopre casualmente il petrolio vagando qua e là per le montagne vicine e i tizi di cui sopra cominciano finalmente a sentire l'odore, il sapore e il colore dei soldi. Questi decidono così di prendere la loro scassatissima automobile e trasferirsi a Beverly Hills, per iniziare una carriera di magnati del petrolio. E' lampante che il film giocherà tutto sul contrasto tra i campagnoli incolti e ignoranti (ma taaanto simpatici) e il mondo di Beverly Hills, con tutte le sue arie, i suoi sfarzi, i suoi sprechi e i suoi "elevatissimi" standard di civiltà. Tutte cose che, ovviamente, in un film possono funzionare benissimo ma in un videogioco assai meno. La trama in ogni caso continua: tra tante peripezie, la famiglia Campbell dovrà anche risolvere il giallo del rapimento di Granny. E il suo ritrovamento concluderà poi il film in modo assai allegro e scontato. Nel



Ecco un'immagine tratta dal film. Per saperne di più a tale proposito potete consultare il TGM Movie, all'interno del quale compare la recensione della pellicola, in uscita anche in Italia durante l'estate.

Cosa volete che vi dica ancora? Anche se sarà ben difficile catturare lo scontato umorismo del film (il cui lancio ufficiale è programmato per quest'estate), si presume che i dialoghi svolgeranno una funzione preponderante o almeno di notevole importanza. Dal canto loro, i vari personaggi del gioco parlano un gergo tutto loro, fatto di parole tranciate a metà e di termini di uso assai poco comune, aspetto questo che mi sembra quantomeno discutibile. E non certo perché non conosca l'inglese, ma sarebbe un po' come giocare a un videogioco tradotto in italiano e poi scoprire che è in dialetto sardo! Vabbeh, non fate caso alle mie esagerazioni: a tutto ci si abitua e certe cose possono essere anche gradite, come pure venire in odio altrettanto in fretta. Detto questo posso perlomeno rassicurarvi almeno sulle scarse pretese hardware del gioco. Pare che basti anche un "volgare" 286 con appena cinque megabyte liberi su hard disk, scheda VGA e mouse. Quest'ultimo si renderà pressoché necessario per godersi l'interfaccia che si presume sia "intelligente" proprio come nei migliori adventure di questi ultimi annetti. Peccato che di sicuro non si sappia niente. Il comunicato stampa era in effetti più interessato a pubblicizzare il film piuttosto che il gioco. L'avventura dovrebbe essere comunque disponibile in concomitanza con l'uscita della pellicola nelle sale cinematografiche, aspettatevi dunque una recensione sul prossimo numero.

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

32

XENIA EDIZIONI

MANIA

VIDEOGIOCHI SOTTO IL SOLE

LA US GOLD CE L'HA GROSSO E VERDE

L'INCREDIBILE HULK

E ANCORA
STAR TREK TNG
EQUINOX
MORTAL KOMBAT
FUN & GAMES
OUTRUNNERS

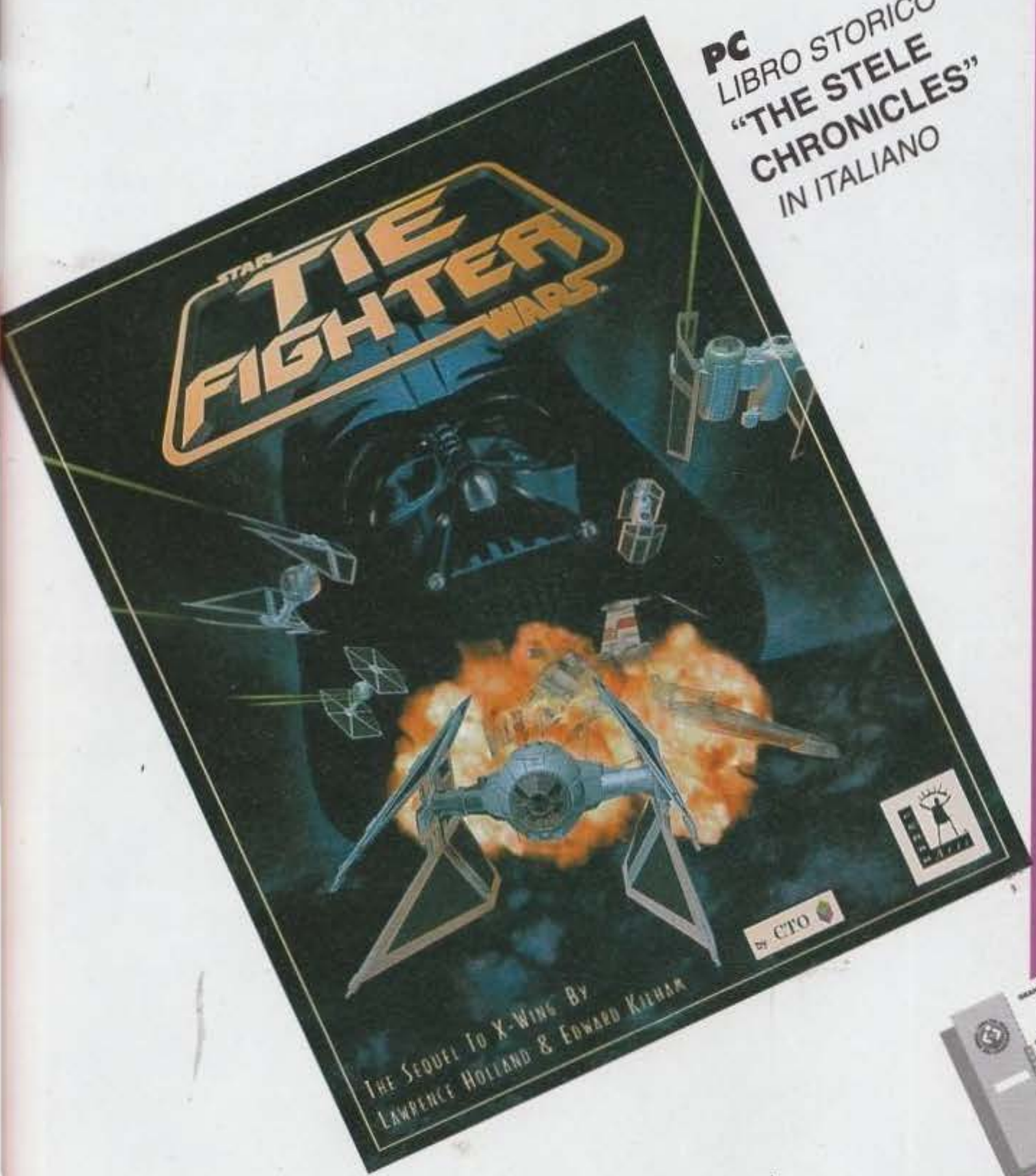
BATTLECORPS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PILOTA LA FORTUNA...



PC
LIBRO STORICO
"THE STELE CHRONICLES"
IN ITALIANO

DIVENTA MILIONARIO ANCHE TU !

PARTECIPA AL GRANDE CONCORSO

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO
Dal 25/4/94 al 28/2/95 concorrere è semplicissimo!
Ogni volta che entrate nei negozi Rivenditori Autorizzati C.T.O. di tutta Italia ed acquistate anche uno solo degli accessori per computer o software di marchi prodotti e/o distribuiti da C.T.O. abbinati al concorso, avete diritto ad una cartolina di partecipazione. Su di essa dovete apporre la prova d'acquisto (il codice a barre originale). A questo punto compilatela, ritagliatela lungo la linea tratteggiata, inseritela in busta chiusa e spedite a C.T.O. entro il 28/2/95 (farà fede la data del timbro postale). E buona fortuna!
1° premio da 50.000.000 in gettoni d'oro. N. 100 premi da 1.000.000 in gettoni d'oro.
L'estrazione avverrà il giorno 15/3/1995 alla presenza di un Funzionario dell'Intendenza di Finanza.

Se avete vinto sarete avvisati subito tramite lettera raccomandata e il premio vi sarà consegnato entro il 30/3/95.

Aut. Min. N. 6/3421 del 17/05/94

SPEDISCI LA CARTOLINA

IN PALIO

150000000

IN GETTONI D'ORO

1° PREMIO DA L. 50000000 e 100 PREMI DA L. 1000000

DAI RIVENDITORI AUTORIZZATI

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte 7/F -Zola Predosa (BO)
Telefono 051/75.31.33 - Fax 051 /75.34.18

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DELTA V

La velocità, il brivido di essere scoperti, braccati, colpiti, colti in flagrante nel pieno di un furto. Nel futuro queste cose potranno succedere solo ai Netrunner, una cerchia di uomini altamente selezionata e pronta a correre tutti i tipi di rischi pur di sopravvivere...

Eh già, il prossimo futuro porterà la civiltà umana a degli incredibili cambiamenti: innanzitutto i soldi verranno soppiantati dalle informazioni contenute nei computer, basta quindi con la carta moneta, nel 2306 si commercerà in dati. Ma che tipo di dati?

Dovete sapere che il mondo è ormai stato "comprato" da alcune grandi megacorporazioni che gestiscono tutte le informazioni tramite potentissimi computer collegati in rete. Ed è proprio all'interno di queste reti che circolano i dati, i programmi, i progetti di nuove armi ecc. Tutte fonti di guadagno sicuro!
Esistono vari tipi di rete, alcune protette e altre no, alcune neutrali (cioè libere, senza nessun problema di immissione a livello software), alcune di proprietà delle varie corporazioni e via via discorrendo.
Le varie corporazioni hanno investito un mucchió di risorse per proteggere le reti dall'infiltrazione di personaggini poco, diciamo così, "scrupolosi" (appartenenti il più delle volte a corporazioni avversarie). Per fare questo hanno inserito, all'interno delle reti stesse, sistemi di monitoraggio coaudiuvati da software capace di attaccare e distruggere tutto quello che non risponde ai codici d'identificazione prefissati dal proprietario della rete.
Ora mi direte "e noi che c'entriamo?". In Delta V voi assumerete il ruolo di un Netrunner, un individuo pronto a tutto che "corre" all'interno delle reti con lo scopo di rubare e proteggere dati, distruggere software e archivi. Vi vedo già storcere il naso e sento frasi del tipo "Ma non sarà un gioco tipo il vecchio Hacker II dell'Activision, o uno strategico programma di pianificazione?". Potete stare tranquilli, le foto che vedete sparse per la pagina dovrebbero tranquillizzarvi (naturalmente salvo eventuali, poco probabili, ma sempre possibili errori d'impaginazione) (o magari salvo eventuali scelte compiute proprio da te di piazzare in questa doppia solo foto dell'introduzione, eh? NdMA)
Dovete infatti sapere che lo scopo di ogni Netrunner che si rispetti è, come già detto sopra, correre all'interno di una rete recuperando dei dati e distruggendone degli altri.
Ora applichiamo un ragionamento molto semplice da seguire (e altrettanto utile a farvi entrare nell'ordine di idee che sta alla base di DeltaV): una rete è, alla fin fine, un cavo nel quale i dati circolano, fin qui tutto ok? Bene, come fa quindi un astronave a inserirsi all'interno della rete percorrendola? Miniaturizzare l'astronave sarebbe un'ottima idea, peccato però che all'interno della rete circolino solo impulsi elettrici indistinguibili, e quindi una miniaturizzazione sarebbe poco consigliabile e altrettanto inutile. Sarebbe altresì difficile (per non dire impossibile) ficcarsi a piè pari dentro il cavo!!! (No dico, ve lo vedete l'hacker tutto figo che cerca di allargare un cavo per entrarvi fisicamente?)
Quale soluzione adottano quindi i Netrunner? E' presto detto: nel 2306 la tecnologia ha fatto passi da gigante, abbiamo infatti il teletrasporto (utile per evitare il traffico o la guida da pirata jettatore di

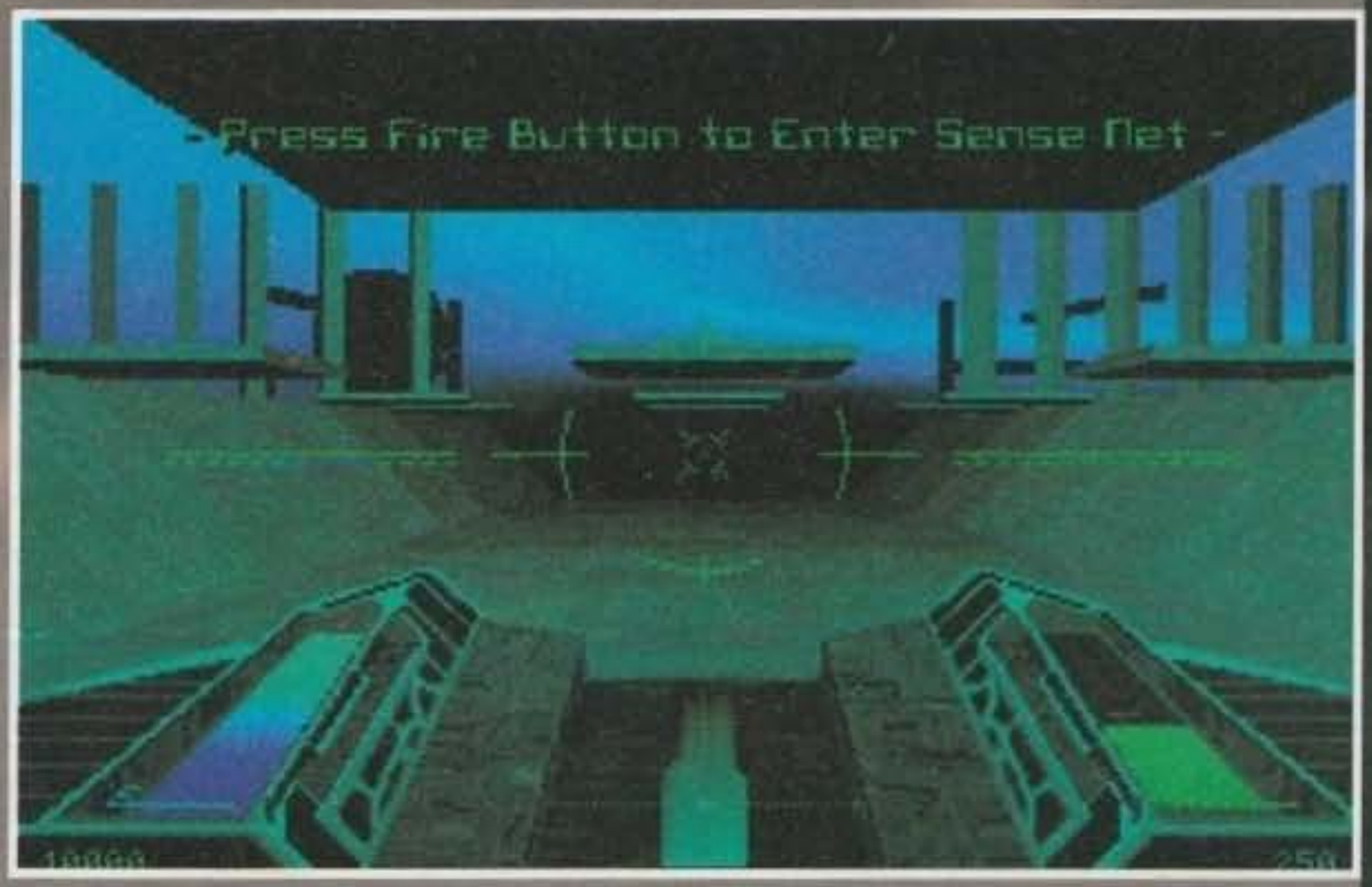
http://www.oldgamesitalia.net/

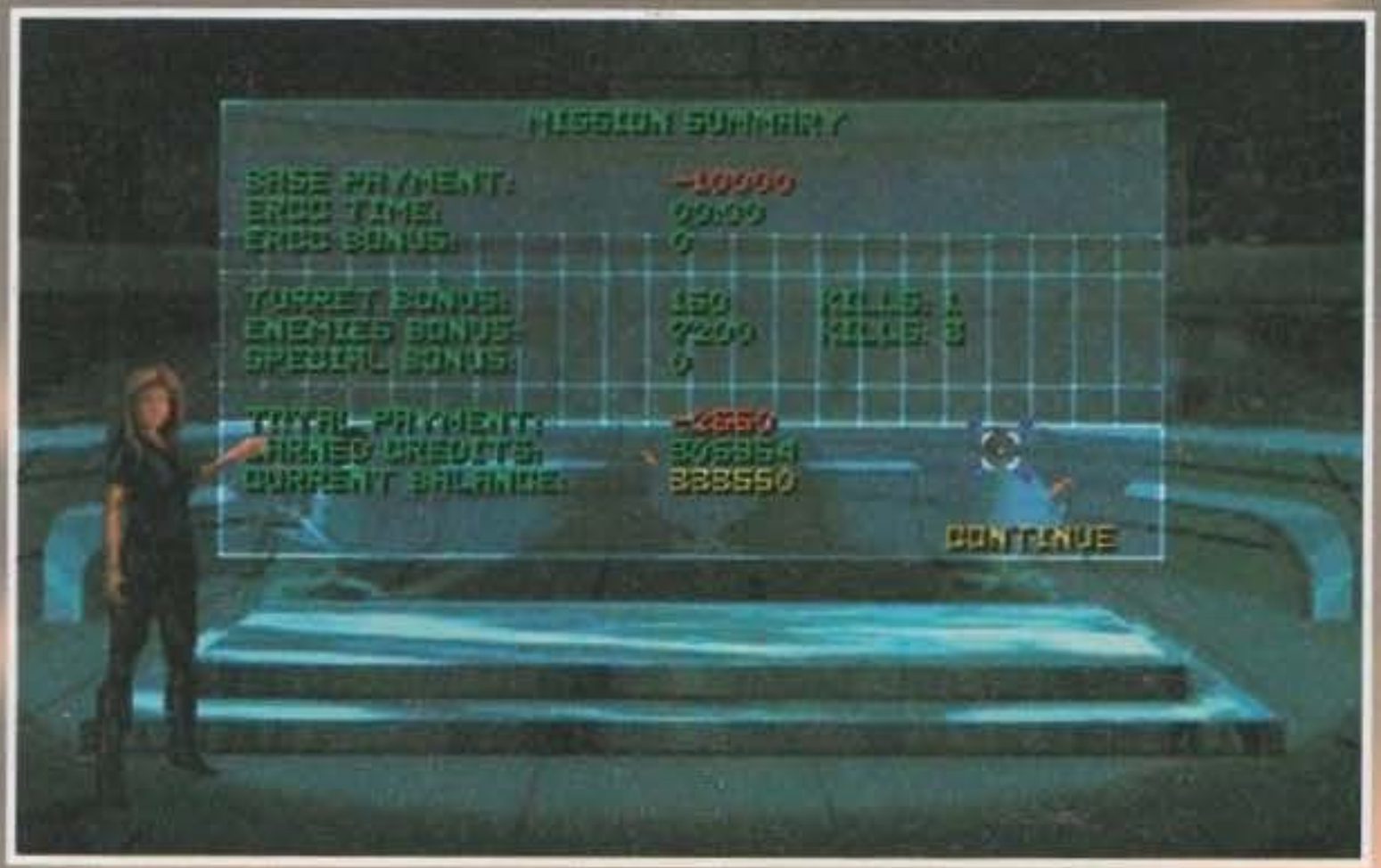
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Max), il massaggiapiedi elettronico, il dentista automatico e, infine, le installazioni neurali! Proprio questi particolari chip saranno scopo di discussione all'interno di questa recensione.
I Netrunner hanno infatti una sorta di alloggiamento sulla testa (avete presente la porta di espansione del vecchio, ma sempre mitico, Commodore 64?), atto all'installazione di un chip neurale a sua volta collegato ad un computer che risulta ulteriormente interfacciato con una rete, scopo delle nostre incursioni.
Il problema rimane comunque il medesimo: come fare a "entrare" fisicamente all'interno della rete? La risposta è semplice: non si entra fisicamente, ma virtualmente (non avete idea del male che mi fa scrivere questa parola, forse una delle più inflazionate e mal utilizzate questi ultimi mesi da tutti i media). In pratica, tramite il succitato chip neurale riuscirete a inserire una vostra copia software all'interno della rete; questa verrà raffigurata come un tunnel pieno di ostacoli, astronavi nemiche (software di sicurezza) e torrette lanciaqualcosa. Voi sarete alla guida di un'astronave (e ci siamo arrivati) il cui scopo sarà sopravvivere, annientare, rubare e disattivare.
Nonostante tutta l'azione avvenga all'interno di una sorta di "mondo virtuale" il netrunner (voi) rischia comunque di morire a causa di attacchi troppo forti al suo software che, essendo collegato direttamente al cervello, contribuisce a friggerli tutta la scatola cranica a mo' di patatina infilata nell'olio bollente se sottoposto ad attacchi eccessivamente intensi; certo ogni "professionista" possiede un sistema di schermatura che gli viene fornito dalla propria corporazione, ma a tutto c'è un limite!.
Capito l'antifona? Voi siete un netrunner, la vostra missione rubare e distruggere (ma anche difendere), la vostra ricompensa fare soldi e, naturalmente, sopravvivere (anche se mi domando come un netrunner, diventato nonno, dovrà rispondere alla fatidica domanda del nipotino: "nonno, ma che cos'è quel buco che hai in testa?"). Adesso che è tutto chiaro possiamo andare avanti!
Appena cominciato il gioco ci ritroveremo nell'ufficio del nostro boss che ci darà i primi ragguagli sulla missione da affrontare; come già detto tutte le missioni sono ambientate all'interno di un tunnel "alla Star Wars" ; nelle prossime pagine il mastro MA dovrebbe aver fatto una serie di box illustranti le prime missioni da affrontare; sappiate comunque che il numero totale di queste è pari a quaranta.
Dall'ufficio del nostro boss potremo accedere alla schermata di salvataggio, al briefing della situazione generale della vostra corporazione (ora come ora non me ne ricordo il nome, abbiate pietà di un umile redattore), a una fase di simulazione (utile per impratichirvi nell'uso del vostro software, in pratica dell'astronave) uguale in tutto e per tutto alla prossima missione che dovrete affrontare, ma con l'unica differenza che la grafica sarà interamente in fil di ferro (al contrario del gioco vero e proprio che vanta una grafica piena di texture ecc. Ma di questo parleremo comunque più avanti). Di seguito abbiamo un monitor che ci permetterà di accedere al gioco vero e proprio e una tastiera che servirà a tornare al menù principale dove potremo ricominciare un gioco da zero, entrare nella fase di setup, uscire al gioco o dare una rapida occhiata ai record.
All'inizio di una partita vi verrà richiesto il vostro codice d'identificazione (in pratica è il vostro nome), fatto questo il chip entrerà in azione; una sfera lucente schematizzerà il vostro software sotto forma di astronave. Accederete quindi ai dettagli della missione: cosa dovrete fare e, sopratutto, in quanto tempo. Dovete infatti sapere che, come per tutti i chip Intel, anche quello all'interno del vostro capoccione soffre di problemi di raffreddamento. Visto che mettere delle alette e una ventola di raffreddamento collegata alla vostra testa sarebbe stato fin troppo complicato, i progettisti hanno pensato di limitare il tempo d'immersione a un tot di minuti variabile, dovrete essere quindi rapidissimi se non volete finire con la testa carbonizzata!
Dopo aver letto molto attentamente il briefing di missione è la volta di armare la vostra astronave con gli ultimi ritrovati tecnologici: avrete a disposizione due alloggiamenti per le armi (inizialmente delle torpedo e un laser), una batteria di energia a potenza fissa (inizialmente avrete 5000 unità da amministrare per tutti i tipi di armi), un generatore di scudi inizialmente non ricaricabile (nel senso che partite con 250 unità-scudo che dovranno bastarvi sino alla fine della missione) e un propulsore che vi fornirà energia per muovervi, purtroppo la velocità non è selezionabile, una ce n'è e una ve ne tenete.
Man mano che porterete a termine le missioni il gruppo di tecnici che lavora per la vostra corporazione sarà in modo di decifrare i dati da voi recuperati riutilizzandoli per lo sviluppo di nuovi armi, generatori di scudi ricaricabili, apparecchi stealth per evitare le collisioni con le pareti della rete, motori più potenti, afterburner, generatori di energia più capienti eccetera eccetera.
Armata la vostra astronave è giunto il momento di essere trasportati nel net, comincia la gara contro il tempo: il gioco vero e proprio è, alla fin fine, uno shoot'em up. Correrete all'interno di un tunnel alla Star Wars ricoperto di texture. Il tunnel sarà costellato di ostacoli sempre più difficili da evitare: immensi pilastri marmorei, un immenso muro che blocca per intero il tunnel (unica via d'uscita uno strettissimo passaggio centrale), torrette laser all'estremità del percorso e altre astronavi pronte a farvi la pelle.
Durante il gioco avrete anche la possibilità di utilizzare tre visuali diverse: quella classica all'interno dell'astronave, una esterna con l'astronave vista da dietro che ruota a seconda del movimento del joystick e, infine, una sempre con la visuale da dietro, ma con l'astronave fissa al centro dello schermo con il paesaggio che ruota; notevole, anche se già sperimentata ai tempi dell'antichissimo Falcon AT.
Una volta portata a termine la missione ritorneremo nell'ufficio del nostro boss, briefing veloce e poi via verso il prossimo incarico. Infine, ogni tot di missioni avrete modo di confrontarvi con alcuni sistemi di protezione particolari: in poche parole il mostrone di fine livello; in questa fase non sarete più all'interno di un tunnel, ma nello spazio aperto, faccia a faccia con il modulo software di difesa.
Chiudiamo con la configurazione richiesta (così non vi lamenterete più): il gioco è fornito su sei dischetti HD e richiede, come al solito, l'installazione sull'hard disk dove richiede poco più di una decina di mega; la grafica supportata è la VGA, le schede sonore praticamente tutte e un 386 abbastanza pompato è d'obbligo. Va bene così? Leggete pure il resto...

Stefano "BDM" Petrullo





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MISSIONE 1

Benvenuti! La vostra missione d'esordio nella corporazione Black Sun (che, nonostante i vari paraventi e le arie è a tutti gli effetti nient'altro che un gruppone di pirati informatici) è una semplice ricognizione su una matrice difensiva della Senden. Avrete così modo di familiarizzare con i controlli e con i vari ostacoli... Ricordate comunque che realtà virtuale o non realtà virtuale qui si muore per davvero.

MISSIONE 3

La Senden ha accusato il colpo e ha deciso di spostare le informazioni rimanenti in un posto più sicuro della Globalnet. Nessuno al momento sa quale sia questo posto, e il vostro compito sarà quello di scovare e distruggere il dispositivo che protegge le informazioni private della Senden permettendo così ai vostri compagni di ottenere l'informazione desiderata.

MISSIONE 2

Durante la missione precedente è saltato fuori che la Senden sta per lanciare una nuova interfaccia che potrebbe rivoluzionare le operazioni nella matrice. Il vostro compito sarà quello di accompagnare una squadra d'assalto all'interno di una rete Senden per rubare i dati sulla scoperta. Durante la "corsa" dovrete intercettare e distruggere sei droni di sicurezza.

MISSIONE 4

Distrutto l'aggeggillo della missione precedente, tutto quello che si frappone fra voi e i dati tanto desiderati è un terribile A-11 Gunstar, una specie di "mostro di fine livello" agguerrito, cattivissimo, capace di riflettere i vostri colpi e da distruggere pezzo per pezzo come negli shoot'em-up più classici. Ovviamente, il Gunstar in questione è il vostro prossimo obbiettivo...

MISSIONE 5

I dati sono stati recuperati, ma i tecnici non sono in grado di decrittarli: per poterlo fare, è necessario recuperare la chiave apposita, nascosta in un canale della matrice della Symax Virtual Systems. A prima vista sembrerebbe facile, no? Inoltre, a questo punto vi verrà fornita una nuova arma più potente con cui spacciare le difese avversarie...

MISSIONE 6

La telenovela continua: i dati decifrati indicavano il professor Thomas Sebastian quale il responsabile principale di tutte le ricerche. Tutti i tentativi di contattarlo fino ad ora sono falliti. Il vostro compito sarà quindi quello di localizzare il modulo di collegamento tra il professore e la matrice e quindi distruggerlo. La mente di Sebastian rimarrà così intrappolata nella rete e il "corpo" dovrebbe entrare in coma. A questo punto una squadra si impadronirà del quasi-cadavere e un'altra si occuperà di downloadare la mente.

MISSIONE 7

Il dr. Sebastian è stato "riassemblato" con successo, e ora è necessario cancellare (distruggere) tutti i dati riguardanti la sua persona e il suo operato. Una volta fatto ciò, i dati verranno rimpiazzati da alcuni nuovi e fasulli che lo indicano come dipendente della Black Sun (la vostra corporazione). Quando qualcuno andrà a indagare sui fatti, scoprirà così che il dr. Sebastian si trova dove dovrebbe essere normalmente. Il vostro compito sarà quello di distruggere i nove "info module" che contengono le informazioni "errate" cercando nel contempo di rimanere vivi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUCLEARIZZANDO AMOREVOLMENTE TUTTO INTORNO A NOI

Come già detto all'interno della recensione, le armi del vostro dispositivo software (l'astronave!) potranno cambiare e essere potenziate con il procedere del gioco, grazie ad alcuni dispositivi parecchio interessanti:

LASER:
Cosa sarà mai? Nient'altro che l'arma iniziale data in dotazione dalla Black Sun Corporation (il vostro "datore di lavoro"). Consiste in due raggi di luce ad alta frequenza di fuoco, ma con poco potenziale distruttivo.

PARTICLE CANNON:
Il cannone particellare tanto cattivo è generato dall'incanalamento di onde a particelle all'interno di un condotto magnetizzato. Il danno è notevole, la frequenza di fuoco è piuttosto bassa. Decisamente migliore del laser comunque.

GAMMA BEAMS:
Questi cannoni sfruttano delle potentissime onde di energia Gamma (avete presente Jeeg Robot d'acciaio???) focalizzate all'interno di un condotto caricato positivamente; discretamente pesanti i danni e veloce il tempo di ricarica

PROTON CANNONS:
Quest'arma funziona come dice il nome stesso, sfruttando dei protoni canalizzati (non chiedetemi cosa sono, vi prego!). Rappresenta un buon compromesso di potenza e velocità

D-REZ SHIELD:
Dispositivo particolarmente utile nei net particolarmente pieni di ostacoli; essendo inseriti in un contesto virtuale questo dispositivo vi permetterà di disintegrare la vostra massa (virtuale) evitando le collisioni con gli ostacoli presenti nel tunnel. Peccato che la durata sia di tre secondi soli e il consumo di energia notevole.

FUSION CORE TYPE I:
Generatore di energia standard della Black Sun Corporation, fornisce 5000 unità di energia che vi serviranno per far funzionare tutti i vari dispositivi della nave (esclusi i motori e la protezione standard).

ARMOR TYPE I:
Corazza energetica capace di sopportare fino a 250 unità di energia. Anche questo è uno degli equipaggiamenti standard della Black Sun Corporation.

THERMA CORE:
Altro interessante dispositivo utilissimo; vi permetterà di raddoppiare l'energia del Fusion Core (cioè dalle 5000 unità iniziali arriverete a 10000). Utilissimo soprattutto nelle missioni avanzate...

ARMOUR GENERATOR:
Sostanzialmente è un convertitore di energia che trasforma un unità di energia in unità di corazza energetica (il tempo di ricarica è di circa un'unità al secondo).

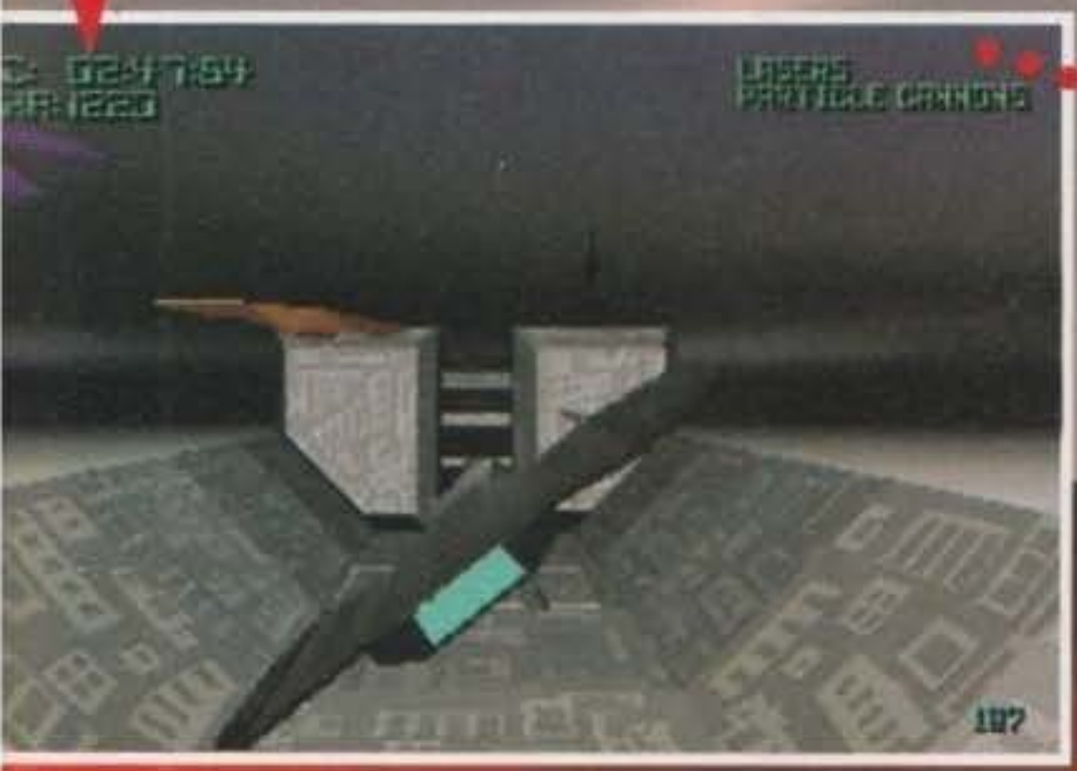
AFTERBURNERS:
Non li ho ancora visti, ma so che ci sono e sono una gran bella cosa per le missioni a tempo!!!

MISSIONE 8

Una delle compagnie oggetto delle "attenzioni" della Black Sun si è arrabbiata e ha deciso di attaccare la vostra matrice. L'arma d'offesa scelta per l'occasione è un GL 1000 Warstar, un ammasso di cose cattive capace tra l'altro di assorbire l'energia dal vostro veicolo (se così si può chiamare). Il Warstar in questione è il vostro obbiettivo, e per l'occasione potrete montare due nuovi dispositivi: un convertitore energia/scudi e un aggeggillo simpatico che permette di raddoppiare l'energia a vostra disposizione.

MISSIONE 9

Avete presente la legge del taglione? Quello che ha fatto la Dynam alla Black Sun nella missione precedente ora può essere fatto dalla Black Sun alla Dynam. Peccato però che la vostra compagnia non disponga di un Warstar, ma solo di un bravo e volonteroso netrunner come voi. Sentite odor di fregatura? Bravi...
La fregatura in questione è costituita dal triplice obbiettivo: non solo dovrete occuparvi del nucleo della matrice, ma anche di un Gunstar A-11 (vedete sopra) e di un Hici-Tech Sentinel, uno dei costrutti più potenti di tutta la rete. Anche per questa occasione i ragazzi della R&D hanno tirato fuori un nuovo gadget, ovvero un nuovo tipo di arma ancora più potente. Vi basterà?



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VISUALI ESTERNE E INTERNE

Ed ecco per voi immortalate le varie visuali esterne: la visuale dall'interno, con tanto di cockpit e indicatori vai tra cui un HUD che rivela il contatto con le strutture del tunnel, la prima visuale con l'astronave al centro e la prospettiva di rotazione fissata sull'astronave stessa, e infine la visuale ibrida, con l'astronave al centro, ma la prospettiva fissata sul paesaggio (in pratica invece che ruotare l'astronave ruota il paesaggio).

Volare con una velocissima nave all'interno dei tunnel di Delta V è un'esperienza unica; mai un PC (se si tratta di un 486 DX 33 almeno) aveva mosso dei poligoni a questa velocità e mai un gioco aveva fatto scorrere così tanta adrenalina nelle nostre vene (a parte Doom, a cui ormai siamo tutti abituati). Bello, bellissimo! Le missioni sono un po' ripetitive anche se qualche ostacolo nuovo lo si incontra sempre e le armi aggiuntive sono parecchie e alcune di esse devastanti. Un gran bel gioco che non dovrebbe mancare agli appassionati... Brava Bethesda!

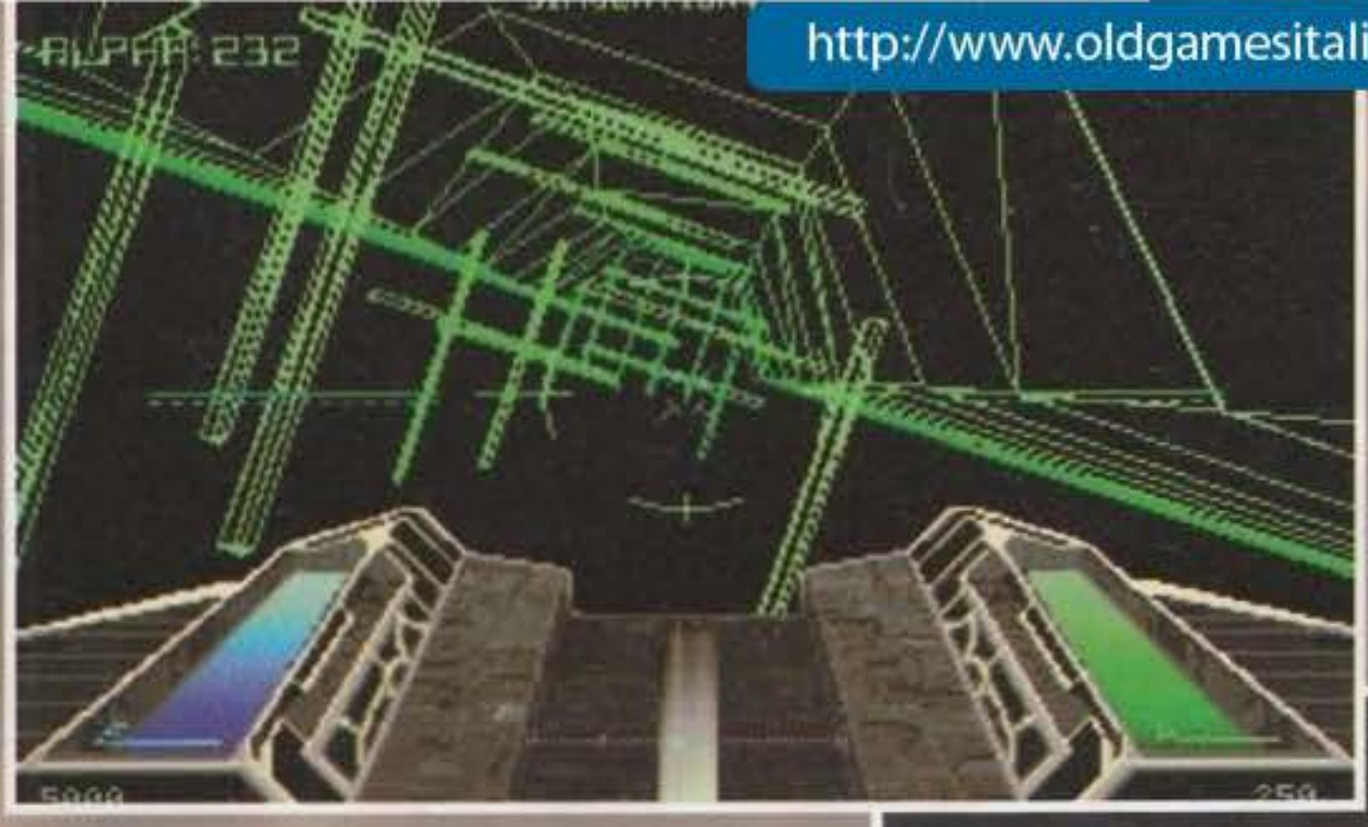
Uno dei sistemi di protezione software più cattivo in circolazione (più precisamente un Gunstar, leggetevi i box nelle pagine precedenti), come vedete qui non siete all'interno del net, bensì al suo sbocco finale. Fantastico l'effetto del cielo.

La schermata iniziale; quello seduto sulla sedia è il vostro boss. Notate i monitor presenti nella stanza: quello a sinistra serve a cominciare la missione; quello centrale per salvare il gioco e quello a destra serve per entrare nella fase di training.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

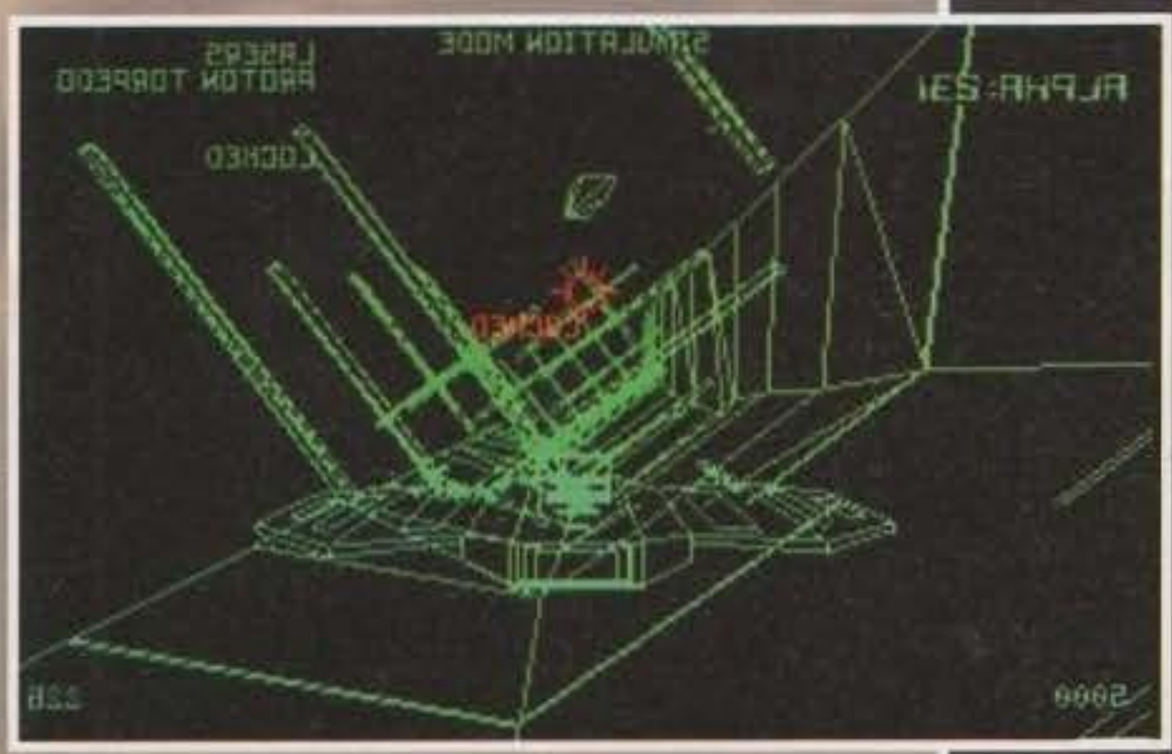
http://www.oldgamesitalia.net/



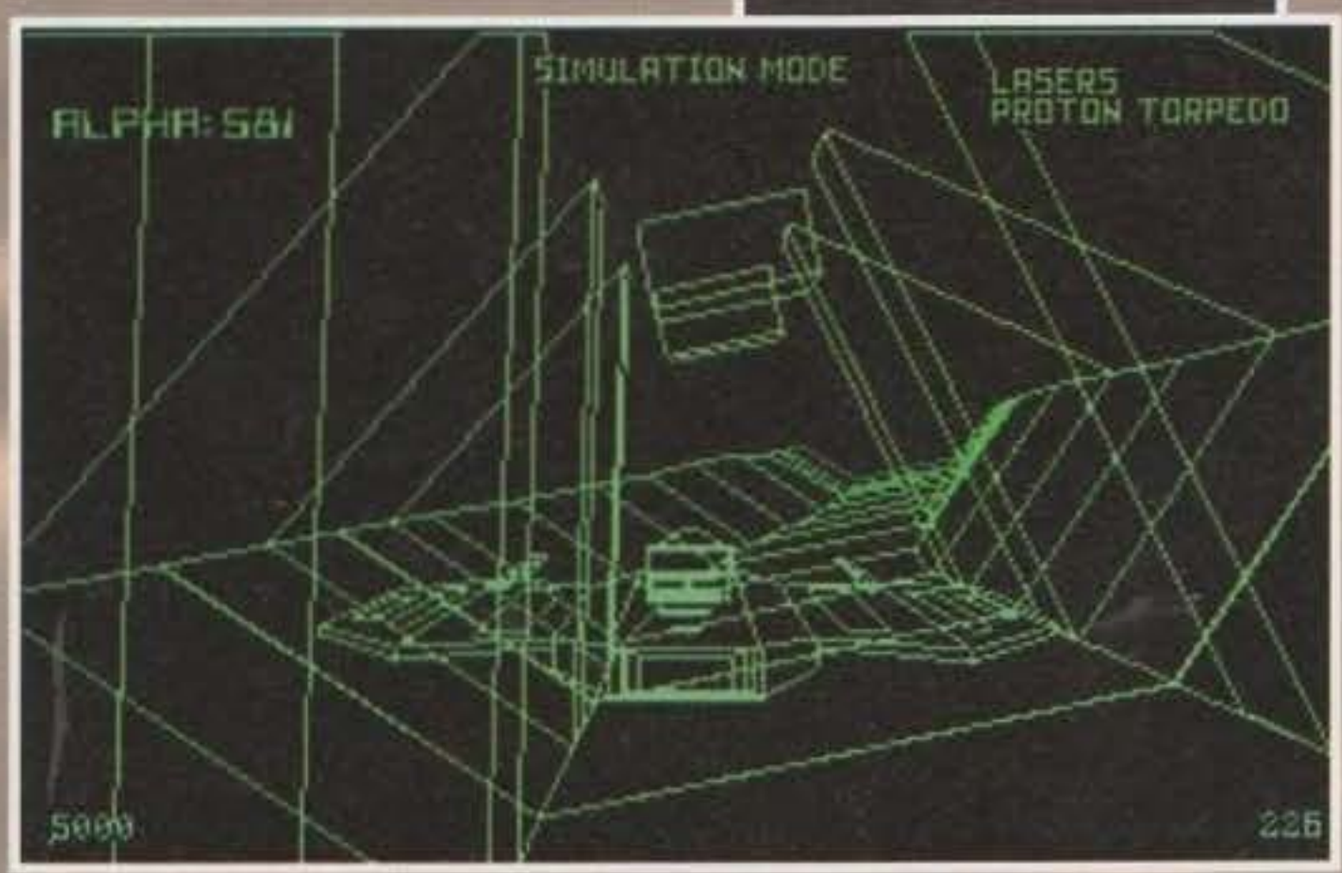
REVIEW

LUKE

Bene, bene, sono passato quasi per caso dalle parti della redazione e mi ritrovo ora (ormai le due di notte) a scrivere un breve commento su Delta V; che dire? Sicuramente ha ragione Marco, il gioco e molto ben fatto, divertente e ti acchiappa fin dalla prima partita (la mia "prima partita" è iniziata attorno alle dieci di sera ed è andata avanti fino a pochi minuti fa, quando il mio caro fratello mi ha fisicamente costretto a digitare queste poche parole); c'è però da dire che alla lunga le cose rischiano di perdere un po' di fascino. Prima di spegnere il PC ho chiesto a Marco come fossero le missioni più avanti; la risposta mi ha frustrato non poco: "Mah, le solite cose, nemici più grossi, tunnel più incasinati, gente più cattiva etc, etc...". Certo, il divertimento è sempre assicurato, comunque ho trovato particolarmente pericoloso per la giocabilità complessiva del gioco la fondamentale mancanza di stimoli che spingano "a voler vedere il prossimo livello". Un'altra cosa che mi ha un po' deluso è la generale sensazione di casualità su alcuni aspetti della partita: quel nemico l'ho abbattuto io o si è schiantato contro a un muro? Il colpo è arrivato a segno o si è disperso da qualche parte in qualche remoto chip? Bah, chi lo sa...



Simulare la simulazione! Prima di affrontare la missione vera e propria avrete la possibilità di allenarvi tramite un potentissimo simulatore in grafica a fil di ferro.



PC

Ho avuto modo di dare un'occhiata veloce a una versione non definitiva di Delta V all'ultimo ECTS di Londra e, se devo dire la verità, non mi ero entusiasmato più di tanto. Fortunatamente, ora che il gioco è stato completato, la mia opinione è radicalmente cambiata: al di là di tutto il background cyberpunk che vi sta dietro, Delta V si presenta come un esperienza di gioco dinamica, coinvolgente e un sacco divertente. Correre all'interno di un tunnel con un'astronave penso sia stato il sogno di tutti i fan di Star Wars; se a questo aggiungiamo una grafica da infarto con texture da oscar, un effetto plasma di sicuro effetto e una velocità da far spavento, ci troviamo in mano un gioco con un potenziale non indifferente. Il sonoro è forse l'aspetto più debole, se si esclude lo splendido effetto "scarica elettrica" iniziale. Con questo non voglio dire che sia brutto, intendiamoci, solo che risulta un po' sotto tono rispetto allo splendore grafico (se avete un lettore CD vi consiglio di mettere in play un CD Audio tipo Move on Baby e poi cominciare a giocare).
Per quello che riguarda la giocabilità non ho nessuna riserva, Delta V è divertente, uno shoot'em up in soggettiva di tale caratura non esce tutti i giorni. Discorso un filino diverso per la longevità: quaranta missioni sono tante, e io, sudando mille camicie, sono quasi arrivato alla ventesima missione, senza essermi ancora stancato. A parte quindi il soggettivo fattore longevità (che, per ciò che mi riguarda, è comunque alto) Delta V è promosso a pieni voti; se solo avessero aggiunto qualche scena d'intermezzo in più... Ma forse sono troppo pignolo. E' divertente e programmato bene, questo dovrebbe bastare!
Non perdetevelo, se vi piacciono i giochi veloci e le ambientazioni cyberpunk!

MA

Se avete passato la vostra fanciullezza a raccogliere vapore, a lustrare droidi ma soprattutto a sparare ai topi dal vostro landspeeder, allora Delta V è il gioco della vostra vita. Nonostante l'ambientazione puramente cyberpunk, l'effetto complessivo è quello di essere alla guida di una specie di un X-Wing all'interno del famoso canale, manca solo la "luce di scarico" alla fine e Obi Wan che vi parlotta da dentro la testa (però c'è sempre il computer di bordo, che dice "attenzione state per tirare le cuoia" come le auto giapponesi dicono "le cinture di sicurezza non sono allacciate"). Inoltre Delta V è parecchio giocabile, divertente e ben bilanciato (non lo finirete al primo giro, ma nemmeno bestemmierete per passare la prima missione).
La realizzazione tecnica è complessivamente buona: la qualità della grafica "intorno" al gioco vero e proprio (le schermate statiche, l'introduzione con il grassone che si infila il jack delle cuffie nella tempia, le sequenze animate) è invece abbastanza scarsina, ma durante il gioco la velocità dei poligoni (su un PC "grosso" ovviamente, su un DX33 - che già non è piccolo - si possono notare alcuni rallentamenti al massimo dettaglio) e l'aspetto complessivamente pulito riscattano il tutto. C'è da dire che in quasi tutte le missioni sono stato costretto a disattivare le texture e giocare con il Gouraud shading, non già perché tutto si muovesse troppo lentamente (anzi), ma per capire qualcosa: spesso e volentieri le texture in questione sono troppo cupe o confuse e non permettono di distinguere correttamente gli ostacoli (se le foto vi sembrano belle o perfettamente chiare, è perché siamo molto bravi). Il sonoro è realizzato davvero bene, tra voci digitalizzate, musiche "serie" d'atmosfera e effetti abbastanza classici, ma quello che ovviamente conta di più è il gioco vero e proprio, che come vi ho già detto è più che meritevole. Insomma, veloce, accattivante e divertente: un bel gioco d'azione alla maniera del PC.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

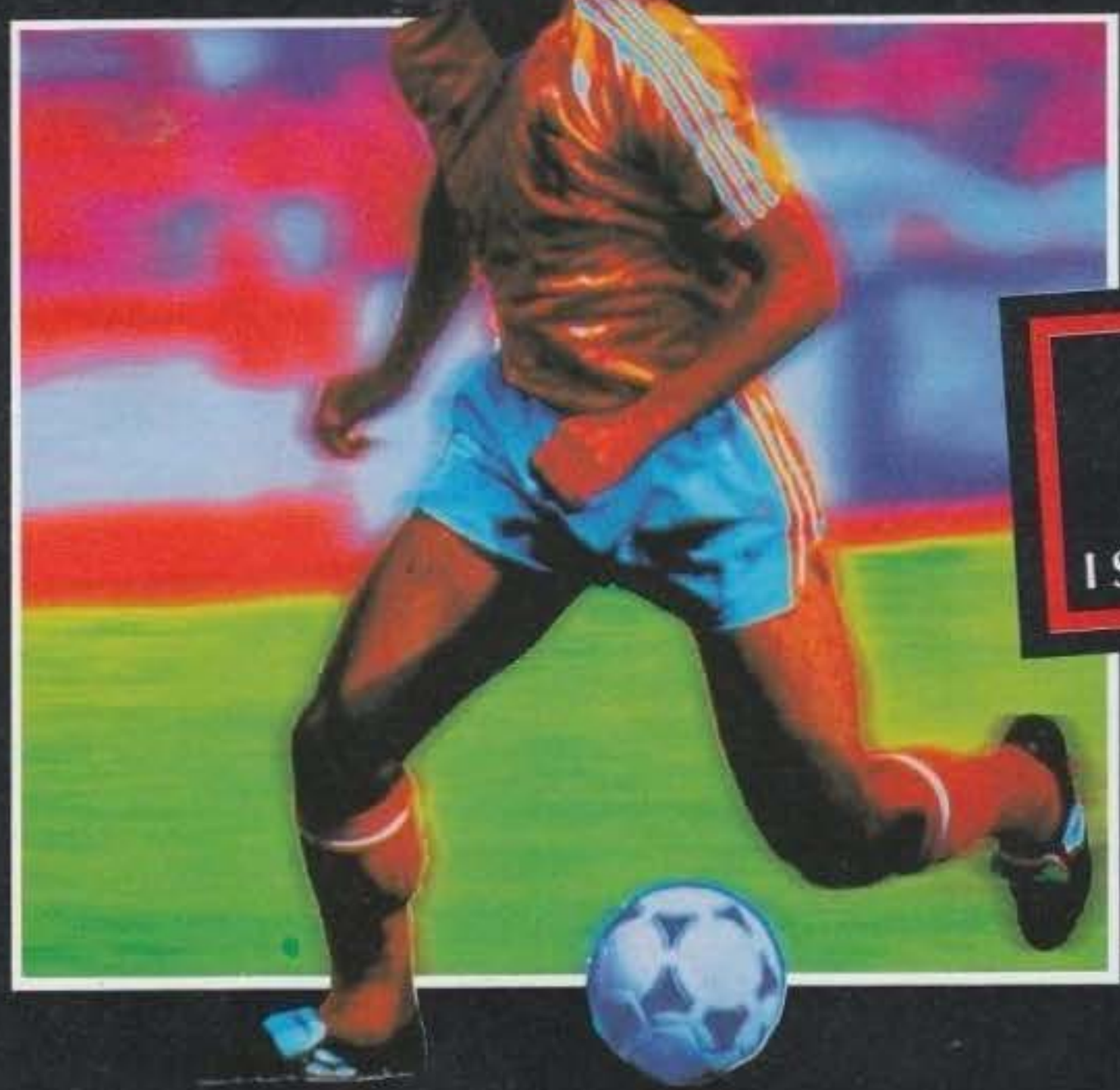
http://www.oldgamesitalia.net/

Sensible Soccer

EDIZIONE STRAORDINARIA USA '94

PC
AMIGA

MANUALE
IN ITALIANO



IN ARRIVO
SUGLI SCHERMI
DI TUTTI
I SUPER-APPASSIONATI

Sensible

SENSIBLE SOCCER
NEW INTERNATIONAL EDITION

IL DIVERTIMENTO CONTINUA
CON LA SPECIALISSIMA VERSIONE
ISPIRATA AI MONDIALI DI CALCIO USA '94!

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

SPA - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/8

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

1942

Oceano Pacifico.

Le portaerei avevano un ruolo strategico.
Solo i migliori piloti e i più coraggiosi
poterono entrare
a far parte dell'equipaggio.

RACCOGLI LA SFIDA

PC & COMPATIBILI • VERSIONE ITALIANA

1942

THE PACIFIC AIR WAR

LEADER
DISTRIBUZIONE

MICROPROSE™
SIMULATION SOFTWARE

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PIERRE LE CHEF IS... OUT to LUNCH

Ohhh! Altro che Elfmania, Mortal Kombat, Body Blows e company... Altro che Art Of Fightin 2, Fatal Fury Special, Virtua Fighting e Super Street Fighter 2 Turbo-Ultra-Mega-Special Champion Edition. Ma neanche Final Fight 2 e Streets Of Rage 3 reggono il paragone... Questo sì che è un picchiaduro degno di tal nome!

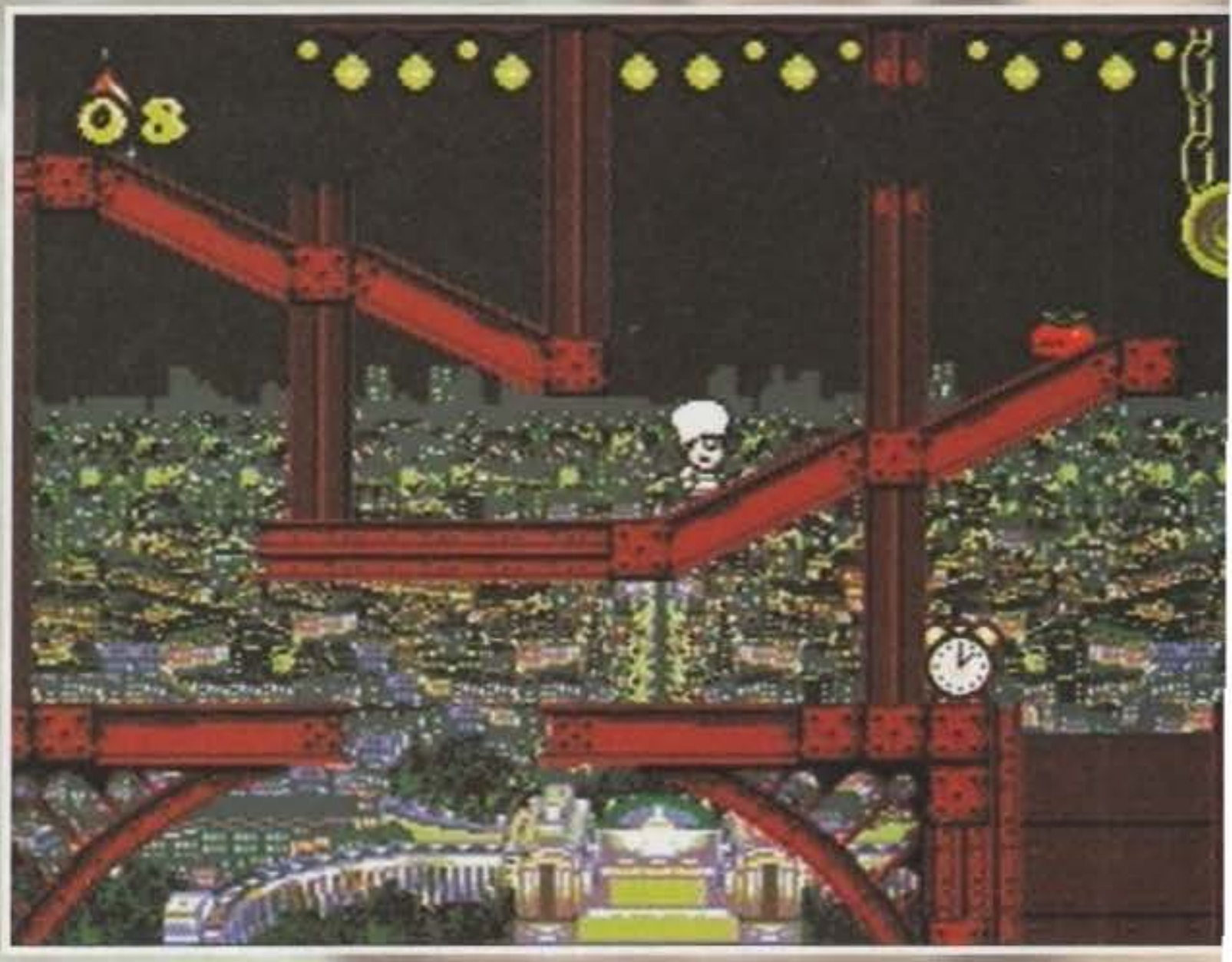
Lo so, a prima vista non si direbbe e il nome sicuramente non è tra i più azzeccati, ma cavolo! Mai giudicare dalle apparenze: non si sa mai con chi potreste avere a che fare (plovelbio cinese,Tling!). Molti aspetti di questo prodotto sono ingannevoli, potrebbero lasciarvi credere di essere davanti a un platform alla Bubble Bobble, ma non è così... (trust me), siori e siore, ladies and gentlemen (da pronunciare rigorosamente così come è scritto), bestie e TMB vari: abbiamo a che vedere col picchiaduro più sadico e cattivo della storia! Non ci credete? Lasciate che vi racconti un aneddoto redazionale di qualche tempo addietro, così, giusto per rendere meglio l'idea. Effetto fumo... (cough! Scusate, ho perso una tonsilla... Ehi! Torna indietro, non scappare... disgraziata, torna al tuo posto... presa!)(basta, fermatelo! E' una macchina per uccidere!).

Comincio dall'inizio? Ok... Prima vi era il nulla... ehm, no! Swamping temporale... Dopo che Max è partito per l'Oregon (tranquillo capo! Tu stavolta non centri...) è arrivato questo pacchettino in redazione proveniente dalla Mindscape. Il Petrux (alias BDM) lo apre, come al solito, lo scruta con aria sadica, mi guarda con aria ancora più sadica e mi fa: "Shin, fammi due pagine di recensione!". Non gli do neanche una risposta che mi attacco a uno dei Mac e comincio a scrivere.

Titolo - Stefano BDM Petrullo, l'uomo, il redattore.
Recensione - Nato il 14 Dicembre del '74 ha trascorso un'esistenza sfigata per tutt...

"Che cavolo stai facendo?", mi fa lui. "Intendevo dire che devi fare due pagine di recensione di questo platform della Mindscape..." "Aaaahh!", gli rispondo io e prendo i due dischetti dalle sue quattro (?!) mani.

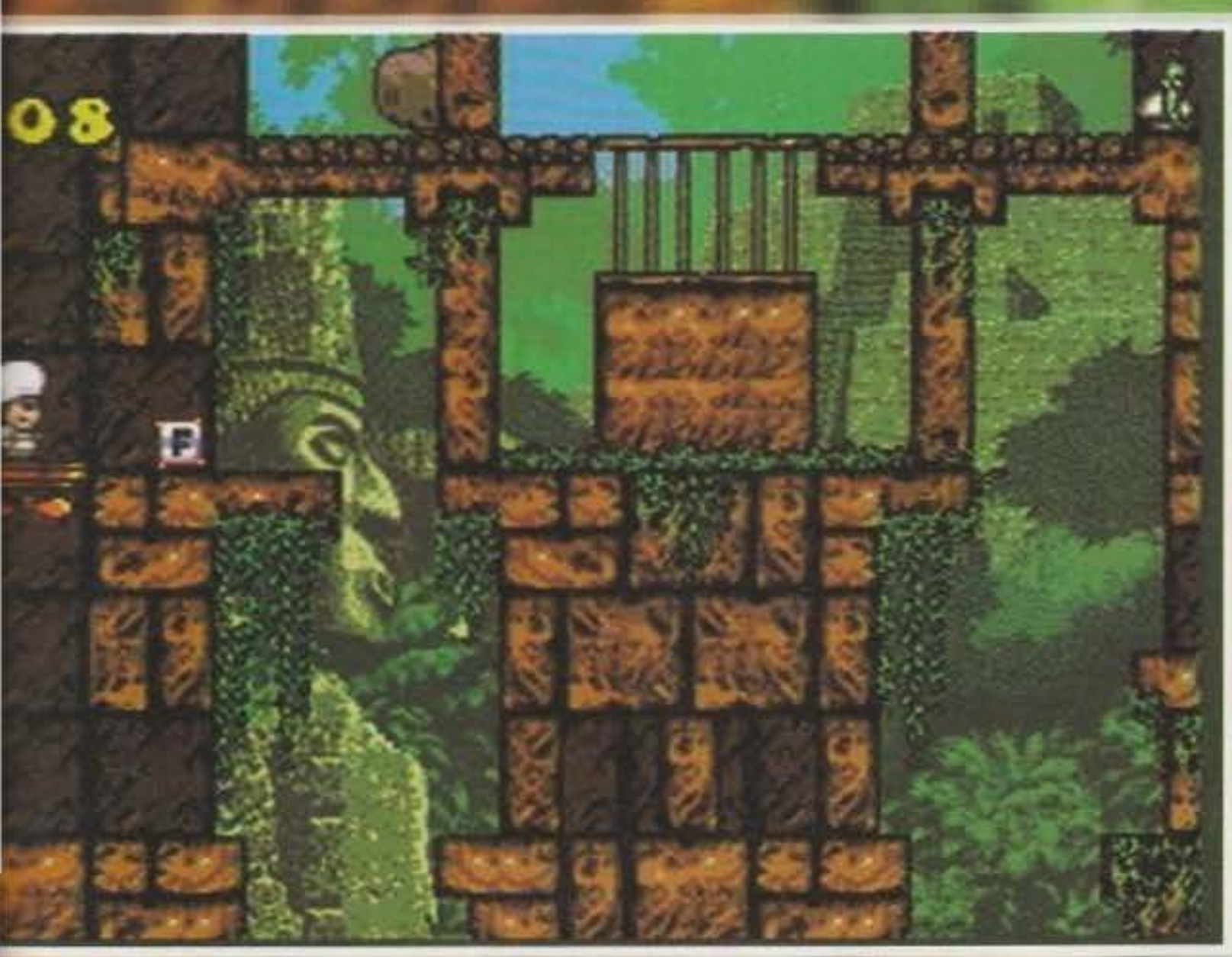
Infilo i due dischetti nell'Amiga e comincio a sfogliare il manuale. A un certo punto ho come la netta sensazione di essere osservato, mi giro, ma non vedo nessuno. Cavolo, mi dico, ma dove sono finiti tutti quanti?. La redazione era deserta, non cera più nessuno. Non faccio in tempo a pensare a nient'altro che mi sento chiamare... "Shin... Shin... SHIN!!! Chiribbio! Vuoi guardare da sta parte???". Guardo il monitor e cosa vedo? Il BDM, vestito da forma di Emmenthal che sbraita come un dannato. Guardo meglio e scoppio a ridere. TMB nei panni di un uovo, JH in quelli di un pomodoro e tutta la massa redazionale conciata alla stessa maniera. Qualcosa però



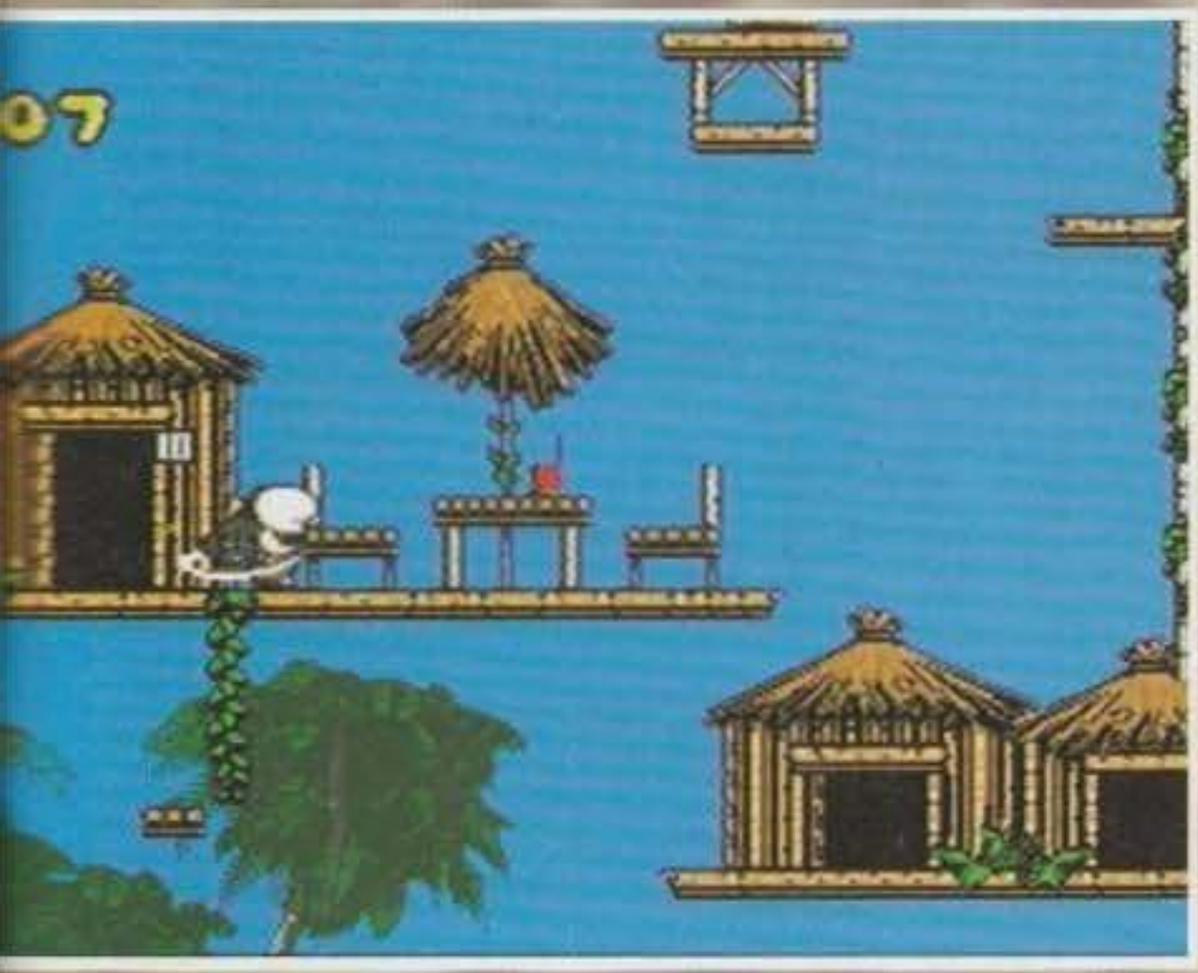
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

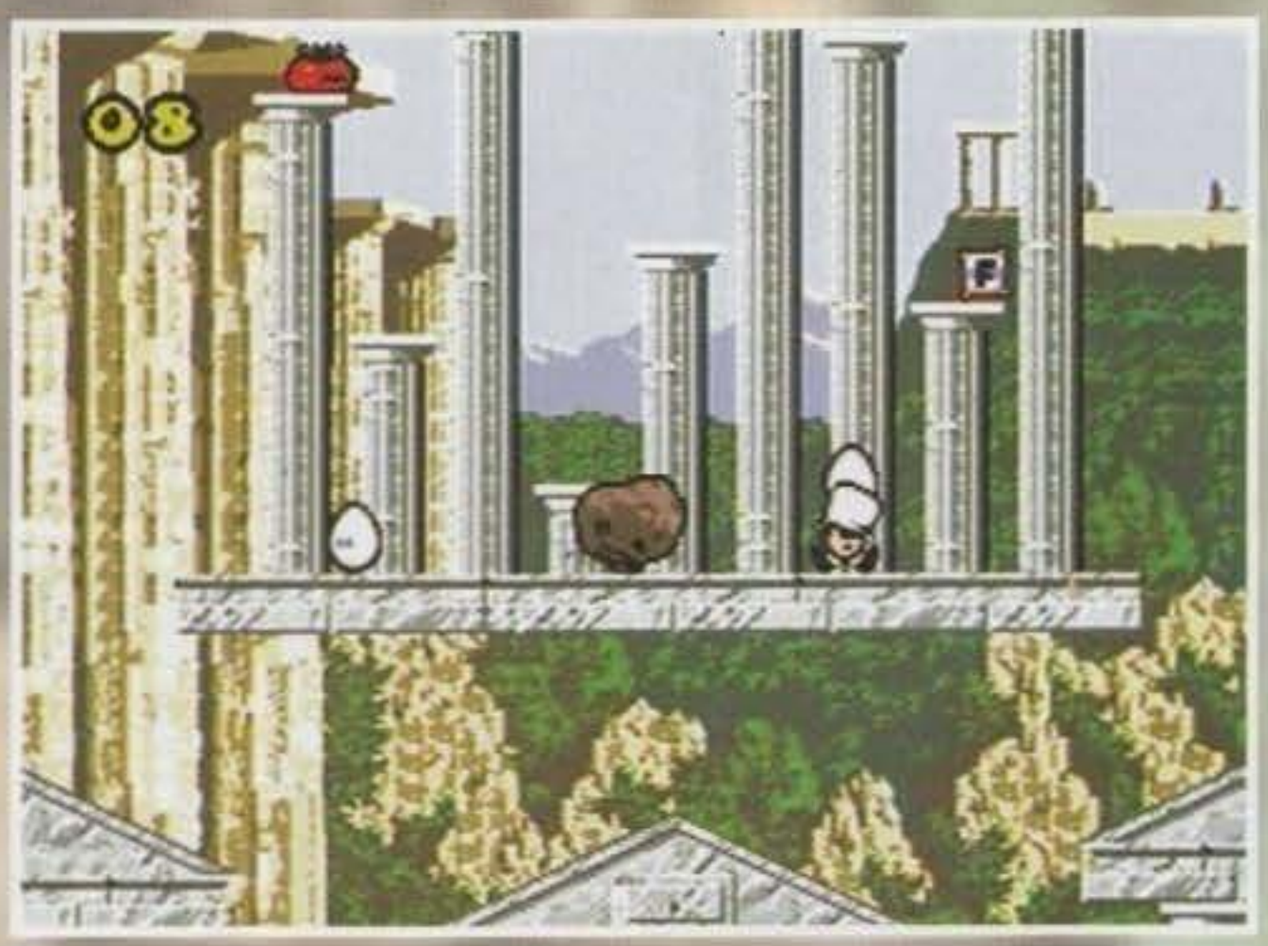
http://www.oldgamesitalia.net/



lo infilo nel sacco che avevo precedentemente raccolto. A quel punto comincio ad andare in giro per il livello, a giocare al tiro al bersaglio con ognuno, a insaccarli a dovere e a sbatterli nell'apposita gabbia. Il tutto, ovviamente, prima che scada il tempo limite indicato in alto a sinistra sullo schermo. Zac! Fine del primo livello.
Le cattiverie però non sembrano finire qui; proseguendo nel gioco altri personaggi si prestano a essere pestati a sangue (non solo le cibarie quindi, ma anche gli infami batteri nemici delle stesse) e nei più svariati modi: saltandogli in testa, arrostendoli dopo aver raccolto la salsa piccante, infilzandoli a forchettate e via dicendo.
In totale ci sono quarantotto livelli suddivisi in sei nazioni differenti. Come detto la prima è la Svizzera e, come intuibile, finiti i primi otto si passa a quella successiva, vale a dire la Grecia. Prima di entrare però nella terra del Partenone dovrete superare uno speciale livello bonus, utile per acquisire punti e vite extra, in cui è la frutta a fare da portata principale. Naturalmente tale livello avrà una ricorrenza specifica, ogni otto livelli, al cambio di nazione: ve lo ritroverete quindi prima di affrontare la Grecia (già detto), le Indie Occidentali, il Messico, la Cina e la Francia.
Le varie ambientazioni sono poi caratterizzate in



attrae la mia attenzione: non è solo l'ambientazione, che mi ricorda le mie vacanze invernali di un paio di anni fa in Svizzera, è un tipo piccolo e buffo al centro dello schermo vestito da chef che mi guarda con aria sadica e digrigna i denti. Lo osservo con più attenzione e chi vedo? MA, è proprio lui! Mi attacco al Joystick e noto che prendo proprio il controllo del perfido cuoco, comincio a spostarmi in giro e vedo che ci sono un bel po' di oggetti sparsi: dei barattoli di farina e un sacco quelli subito a portata di tiro. Premo fuoco e... Stonk! Stordisco TMB con un lancio calibrato al millimetro sulla sua cocozza (grazie alla latta di farina, naturalmente). Il BDeMmenthal mi guarda e mi fa: "Ma che cavolo fai???" "Muà?!? Nulla..." e gli tiro una "lattinata" sul cranio pure a lui. Mi avvicino e



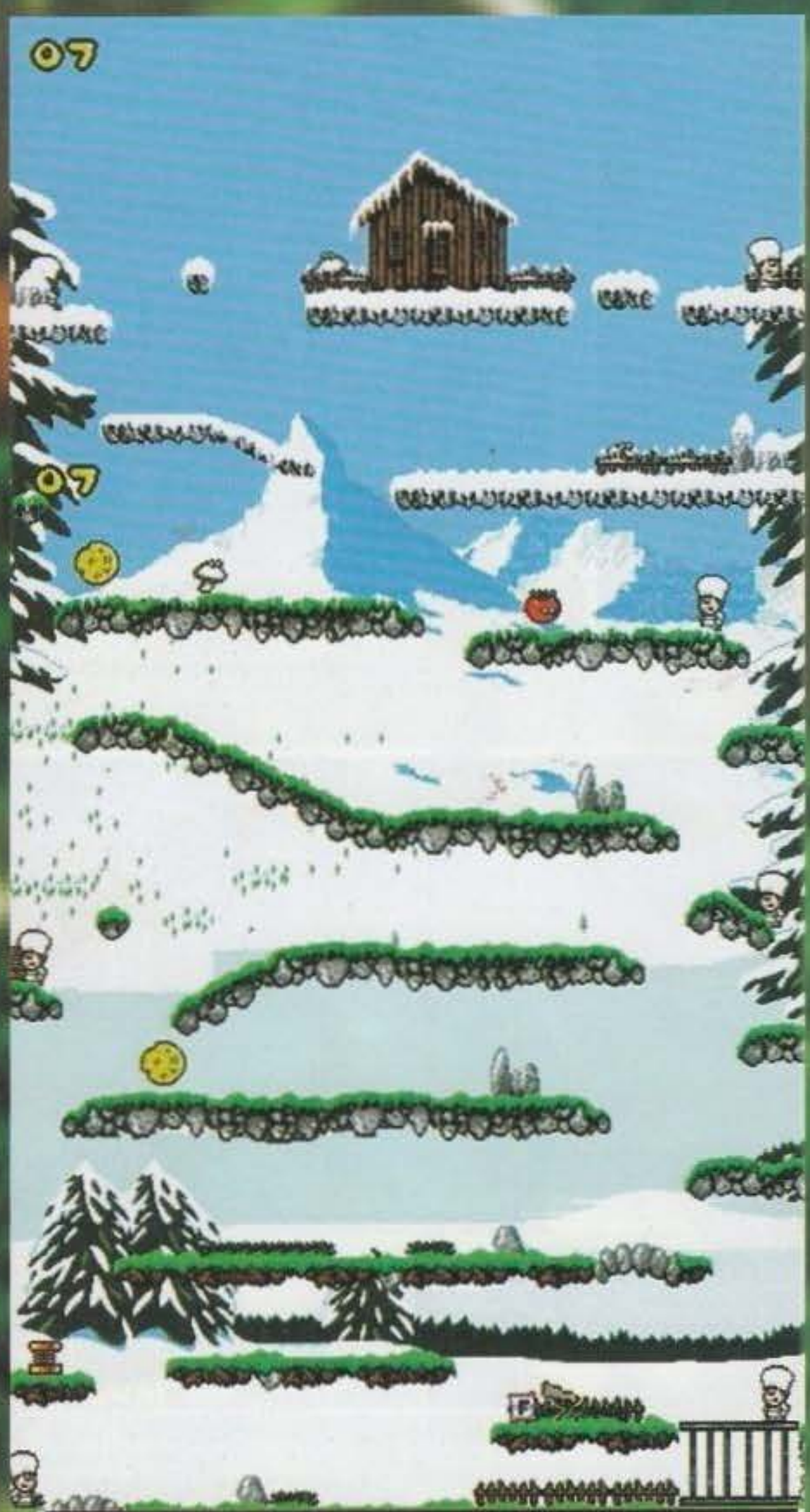
maniere differenti, con ostacoli più o meno naturali che vi condizioneranno non poco nell'affrontare il livello. Piattaforme mobili, teletrasporti e molle varie saranno d'altro canto lì appositamente per aiutarvi a superare situazioni altrimenti impossibili da risolvere. Inutile dire, infine, che tra i vari oggetti, oltre al kit necessario per la cattura delle cibarie, vi sono i più svariati bonus: dalle vite extra alle armi aggiuntive, all'invulnerabilità.
"Uè!!! Dove cavolo credi di andare?!!" - Zzap! - "Guarda un po' 'sto disgraziato di Max (rigorosamente travestito da Chef Nero)... stava cercando di aprire la gabbia dove avevo rinchiuso le mie prede! Il mio alito post salsa al chili ha fatto il suo dovere...".

Emanuele "SHIN" Scichilone

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Out to Lunch

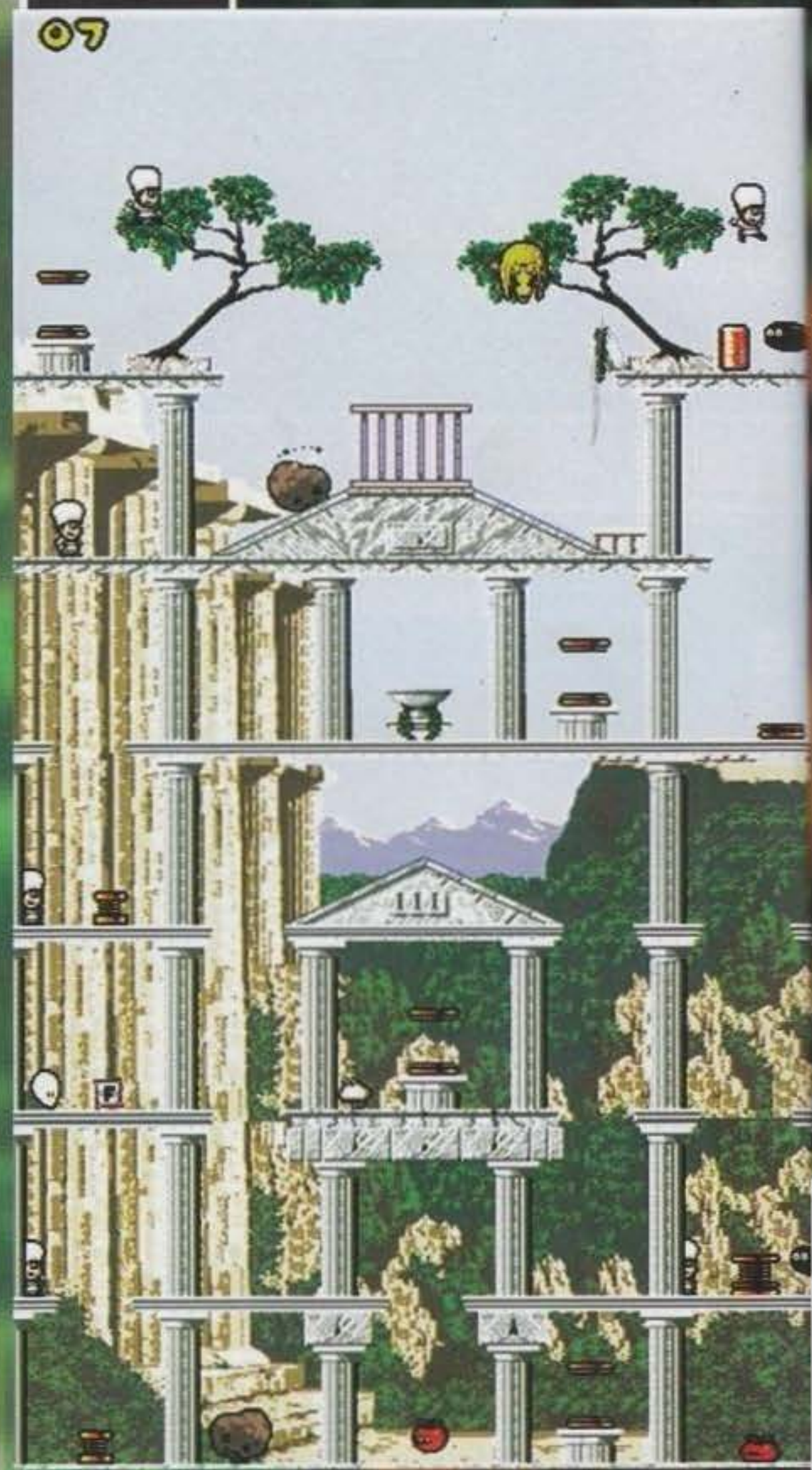


Questa è la strisciata del primo livello della Svizzera. Notare in sottofondo lo spettacolare paesaggio classico delle Alpi innevate. Che ci frega, direte voi? Beh, quando si tratta di un livello di parallasse non vi dico la fatica nel ricostruirlo montando le varie schermate... Well, per il resto niente da dire o da ridire...

Questa invece è la strisciata del primo livello della Grecia. Lo scenario in questo caso è rappresentato dalle classiche rovine della nazione in loco. Che ci frega, direte voi? In effetti non un granché, dato che la vostra preoccupazione principale è quello di catturare le varie pietanze che girovagano gioiosamente per lo schermo...

TIMB

Beh, non mi posso proprio lamentare, questo Out to Lunch è davvero divertente e soprattutto ben convertito, forse si poteva pretendere qualcosina in più dal lato grafico, infatti ritengo non ci fosse proprio bisogno di scomodare l'AGA per un simile gioco (eccezion fatta per gli sprite in alta risoluzione). In ogni caso, se cercate un arcade un po' fuori dalla norma e avete un A1200 (o un 4000), sapete cosa comprare questo mese.



Pappapa! Pappapa! L'ho finto, l'ho finitooo!!! A voi una fase della sequenza finale! Lo chef nero è sistemato!!!

Questa bella schermata fa riferimento al livello segreto, in cui un fraccaio di punti e una vita extra sono lì nascosti, da qualche parte, che aspettano solo di essere raccolti...

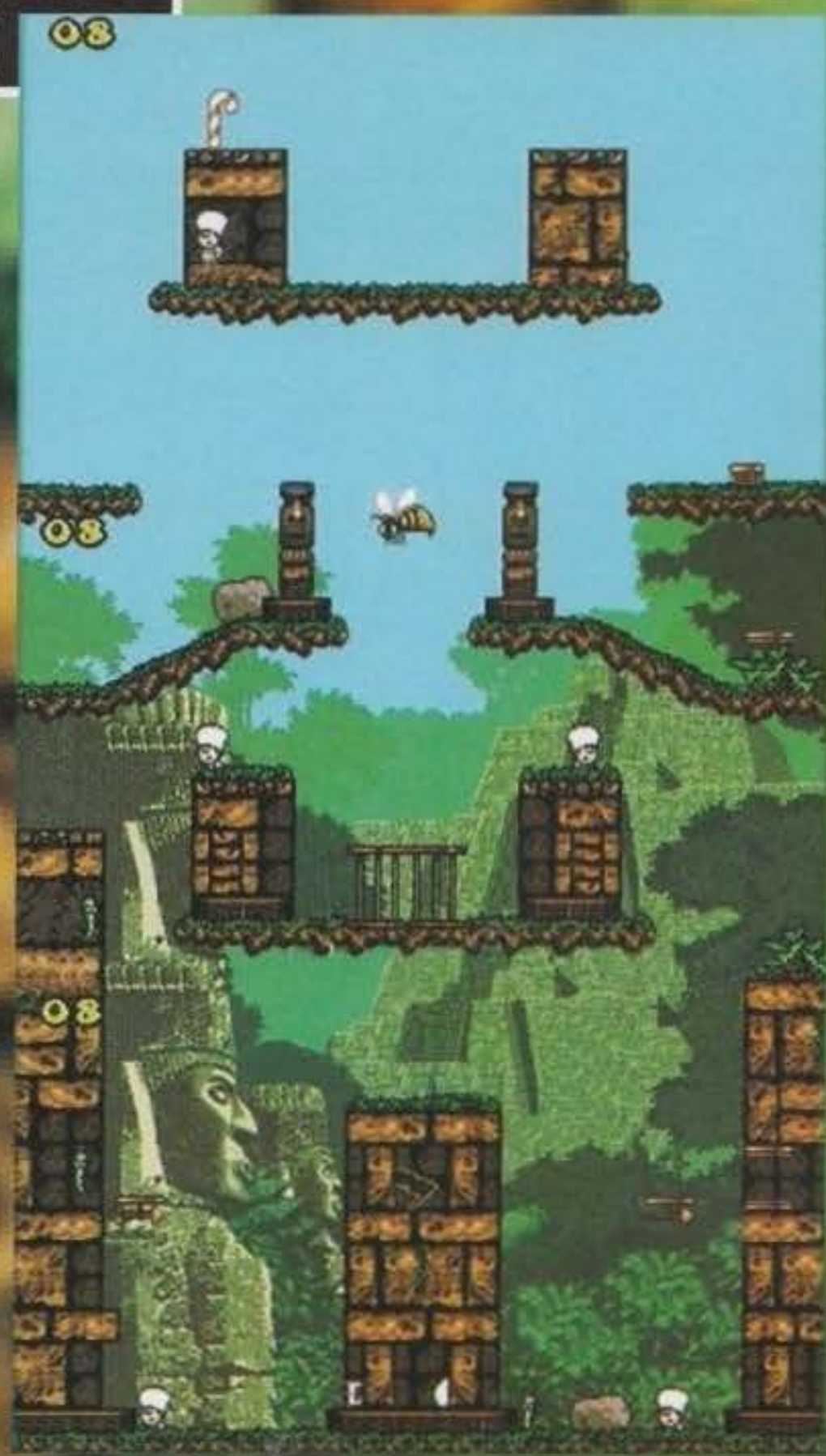
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Provate a indovinare di che livello si tratta? Che ci frega, direte voi? Beh, io ve lo dico lo stesso (dato che sono in reda di domenica pomeriggio a rompermi le sfere e di pessimo umore, ieri l'Italia ha perso con l'Eire... tutta colpa di Max!): si tratta del primo livello delle Indie Occidentali. Notare come in ogni nazione ci siano ortaggi e ingredienti differenti a popolare le varie piattaforme...

Qui invece siamo in Messico... Che ci frega (Paaaraaa-noooid!!!)? Nulla, ma il livellone di parallasse in secondo piano, stavolta, era davvero ostico. Mi sa che è direttamente proporzionale alla difficoltà del gioco... Anche per questo il nostro Max deve aver deciso



Ed eccolo qui: l'unico, impareggiabile, inossidabile livello bonus. Alias, il nostro amico chef che se la spassa al supermercato.

Slot machine introduttiva al livello bonus. Livello che troverete alla fine di ogni nazione...

A1200

Ultimamente mi sto scocciando in fretta di tutto e di tutti, probabilmente andrà a finire che mi ritirerò in un'isola deserta a fare l'eremita in meditazione... (Miraggio! NdRedazioneGlobale) Vabbè, volevo solo fare presente che all'inizio non vedevo di buon occhio questo platform, semplicemente perché lo ritenevo vecchio, superato e tristemente noioso. Mi sono completamente ricreduto dopo averci giocato per un pomeriggio intero. Sbagliavo il punto di vista! Come platform ha una struttura molto simile ai vari Bubble Bobble, RodLand e company, ma come picchiaduro è un vero spasso. Innanzitutto offre una grafica molto carina, estremamente tondeggiante e decisamente ben animata. Anche la musica è nel complesso simpatica e contribuisce a giocare con il sorriso sulle labbra, sorriso che man mano si tramuta in un ghigno di sadismo puro nello spiattellare a destra e a sinistra gli esseri più gioiosi e pacioccosi dell'universo. Se amate i platform "Out To Lunch" è vivamente consigliato, ma se il vostro pane quotidiano è il beat'em up allora è assolutamente da non perdere!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

1942 The Pacific Air War™

MANUALE E RIFERIMENTI STORICI INTERAMENTE TRADOTTI IN ITALIANO

Games Machine STAR PLAYER 90-94

Forse qualcuno lo fa apposta. Appena esce Pacific Strike della Origin (o poco dopo), ecco arrivare la MicroProse con un gioco pressoché identico, senza contare la Virgin col suo Overlord. A questo punto mi chiedo davvero chi sarà il prossimo...

Si sapeva perfettamente che 1942, Pacific Strike e Overlord sarebbero stati titoloni, e i voti lo confermano. L'unico dei tre ad avere un po' tradito le attese è stato quello della Origin, mentre il simulatore della Virgin s'è rivelato una piacevole sorpresa e questo della MicroProse è riuscito a confermare quanto di buono alcune premesse avevano fatto presagire.

Già: sono sicuro che avete già sbirciato il confortante globale, così posso dirvi tranquillamente che l'idea dell'ennesimo simulatore sulla seconda guerra mondiale non mi entusiasma. Anzi, non me ne frega assolutamente niente, dato che per me il miglior simulatore di duelli aerei è ancora Red Baron, e comunque la seconda guerra mondiale mi sta veramente uscendo dalle orecchie. Vorrei davvero un bel simulatore di MiG, per divertirmi un po' a mandare in malora i soliti aerei americani che ormai piloto da non so più quanto tempo, ma purtroppo l'unica casa che ci ha provato è stata la Domark. Sappiamo tutti con che successo.

Però, dopo aver visto il demo di 1942 ho pensato: "Questo sbanca tutto!", e non è un caso che la recensione sia passata a me. In effetti ero preparato a scoprire un nuovo "titolo d'oro", tutto da giocare, e così è stato, non fosse per qualche lieve difetto qua e là che ha raffreddato una votazione inizialmente ancora più altisonante. Comunque, partiamo pure con la recensione...

Non vi racconterò mai e poi mai la storia della seconda guerra mondiale, che da sempre scrivo con le iniziali minuscole per pura cattiveria, però vi accenno volentieri lo sfondo del gioco. In pratica, il 1942 è stato un anno da cani, in cui americani e giapponesi, in guerra tra loro, avevano accumulato una micidiale quantità di forze militari. Dato che c'era la scusa della guerra, non serviva altro per lanciarsi addosso a vicenda questa ferramenta volante, che si fronteggiò per tre interminabili anni durante i quali le due flotte aeronavali diedero vita ad alcune delle più epiche battaglie che la storia militare moderna ricordi: Midway, Guadalcanal, Mar dei Coralli, Arcipelago delle Filippine... Poi, nel 1945, la guerra finì come sappiamo, quando un simpatico contadino giapponese si accorse che in giardino erano cresciuti due funghi un po' troppo grossi. Colpa dei fertilizzanti atomici.

Gli americani, come saprete, non hanno mai avuto la guerra in casa, e così prima del famoso 6 giugno 1944, con lo sbarco in Normandia, si erano occupati solo del Pacifico. Tutte le loro forze erano pronte, e in pratica la guerra navale mise in chiaro un paio di cose.

Primo: l'aereo era il futuro. Grazie alla sua grande velocità, godeva di vantaggi strategici notevoli, superiori a qualsiasi altro reparto terrestre o navale.

Secondo: per il motivo precedente, la portaerei divenne la regina della flotta, mandando in pensione le colossali corazzate con i loro cannoni tipo Navarone. Il motivo era molto semplice: un colpo di quei cannoni non aveva la portata di un aereo, e in più un centro richiedeva un lungo puntamento durante il quale i pesci dormivano un sonno piuttosto agitato. Ancora, la visuale dalle torrette di una corazzata è peggiore di quella che si avrebbe da un aereo, senza contare che una corazzata si può affondare con qualche decina di siluri ben piazzati. Considerando l'immensa quantità di risorse richiesta per la sua costruzione, fu ben chiaro che non ne valeva più la pena. E questa, in breve, è la storia dei nuovi valori militari emersi in quegli anni.

Ecco un Kate giapponese al decollo sulla sua portaerei. Le navi, da un punto di vista grafico, sono molto peggio definite degli aerei.

Un primo piano di un Kate con il suo siluro. Questa è una modalità di visuale esterna, che può essere spostata a piacere.

Il siluro ha colpito: la nave sta per incontrare i pesci mentre il Kate se ne va. L'immagine in questione è tratta dal videoregistratore di missione che metterà su pellicola ogni vostra evoluzione, permettendovi poi di modificare a vostro piacimento il punto di vista.

Due Corsair in formazione compatta, evidenziando il notevole dettaglio grafico degli aerei.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La cabina virtuale ruota a bordo di un Corsair. La definizione degli strumenti è perfetta, a differenza di Pacific Strike.

Un aereo giapponese sta per essere colpito. Stranamente, i duelli di 1942 hanno sempre qualcosa di "rilassato".

Ecco la sintesi di missione, che appare solo quando si sta per iniziare un'azione durante la carriera di pilotaggio.

Logica conseguenza di tali considerazioni è il fatto che la Guerra nel Pacifico venne stata combattuta essenzialmente in aria. Ebbene, questo simulatore di volo vi permette di affrontare sullo sfondo storico i vostri nemici, che potranno essere a scelta gli americani o i giapponesi. Per la decisione vi rimando al riquadro che ne parla, e adesso vediamo un po' la struttura di 1942.

All'inizio, per giocare, ci sono tre possibilità: le singole missioni, la carriera di pilota e le campagne aeronavali. Descrivere il funzionamento delle missioni è semplice: basta decidere per chi si vuole combattere, scegliere un gruppo di missioni tra i sei possibili, e quindi una delle missioni nel menu. Tra parentesi, i sei gruppi sono: attacco aereo, pattuglia, scorta a bombardieri, siluramento navi, bombardamento navi, bombardamento basi.

Tutte le missioni hanno aerei e obiettivi prefissati, e sono sintetizzate da una riga descrittiva che indica il modello. Per esempio, F4U è il famoso Corsair, con le ali a gabbiano, mentre SB2C è l'Helldiver. Una curiosità: SB2C significa "Son of a bitch, second class", cioè figlio di BEEP di seconda classe. Potete capire da soli quanto valga questo aereo.

Si deve notare, però, che il numero di aerei americani è doppio rispetto al numero di aerei giapponesi. Il perché lo sanno solo i nostri amici della MicroProse, e dal punto di vista strategico questo è un ammanco, perché l'unico caccia giapponese disponibile è lo Zero, mentre in campo americano sono presenti porcherie quali i P-39, i P-40 e il già citato SB2C. Ma per questo vi rimando al riquadro.

Ora torniamo al discorso principale. La seconda possibilità di gioco è la carriera di pilota, nel classico stile MicroProse. Questa modalità conoscerete già tutti, quindi sintetizzo: si sceglie il nome, si parte da un grado basso, si superano le missioni (SE le superate, cioè) e si incamerano punti eccetera. Ogni missione ha una sua sintesi preliminare, in cui vi si mostrano la mappa e gli obiettivi, dopodiché armate l'aereo e via. Non pretenderete, spero, di continuare a volare con lo stesso pilota dopo essere stati abbattuti.

Infine c'è lo scenario strategico. Qui le cose cambiano, perché l'azione inizia con un gruppo di forze navali sulla mappa che si possono muovere ai vostri ordini. Le dirigete lungo lo scenario bellico, e potete quindi scegliere le varie destinazioni e posti da attaccare. Lo scopo, l'avrete capito, è vincere: ci sono cinque scenari, in cui bisogna tener conto anche del tempo e di altri fattori. Sono, rispettivamente, il Mar dei Coralli, Midway, Le Salomone Orientali, Santa Cruz e le Marianne. Ognuno di detti scenari ha propri obiettivi di missione, oltre a un quadro con tutte le opzioni di realismo. Naturalmente, quando sarà ora, arriveranno i combattimenti aerei, ma dovrete occuparvi anche di gestire le operazioni difensive come per esempio pianificare pattuglie di copertura o missioni di vario tipo.

Per chi è già veterano del gioco c'è il sempre benvenuto creatore di missioni. Permetterà ovviamente di sfruttare tutti gli scenari e gli aerei del gioco, oltre a fornirvi tutte le sintesi delle prestazioni relative ad essi.

Un SBD Dauntless ingrandito al massimo con il sole sullo sfondo. Anche quest'immagine svela tutto l'incredibile dettaglio grafico di cui può far bella mostra 1942 The Pacific Air War.

Questa nave da trasporto è quasi inquadrata all'interno del mirino delle bombe. Ha poca vita, direi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un SBD Dauntless con la sua bomba si lancia in picchiata.

G.B.

Ve l'avevo anticipato già nel commento di Pacific Strike ed eccolo qua. Certo, non è esattamente la "meraviglia assoluta" che pensavo, pur trattandosi comunque di un simulatore di grande caratura, viste le piccole ma assurde magagne qua e là. Ad esempio i joystick sono gestiti malissimo (la calibrazione si perde quasi subito per la strada, non è supportata la manetta dei joystick più costosi) e per il resto leggete attorno a voi. Una sola cosa, però, mi premeva. Che qualcuno dimostrasse al mondo intero come la Origin non avesse fatto niente di eccezionale con Strike Commander o Pacific Strike. E che comunque esagerava a chiedere PC ultrapompati (con certi assurdi poster del tipo "Strike Commander vola davvero su un DX2"). La verità è che, mancando termini di paragone, la gente gridò quasi al miracolo. Bene, in questi due mesi ne sono venuti fuori ben due di simulatori assimilabili, tecnicamente assai migliori. Per cui ringrazio altamente la Virgin e il suo Overlord e la MicroProse per questo 1942. E spero davvero che la Origin si rimbocchi le maniche per i suoi prodotti. In fin dei conti è la concorrenza a creare alla base di giochi sempre migliori!

La mappa. Qui, in certe condizioni, è possibile coprire tutta la distanza dall'obiettivo in un solo colpo con la semplice pressione di un tasto.

Il mitragliere di poppa su un Aichi "Val". Sta per colpire due alleati... peccato! Il "coso" verticale al centro sarebbe il timone.

Parliamo, infine, del simulatore. Le tecnologie che usa sono state riportate nel riquadro dell'opinione tecnica, così mi limiterò a dire che sono tutte d'avanguardia e che il dettaglio offerto è molto alto. Il famigerato effetto che io chiamo "tavolo da biliardo con piramidi" non c'è più, e gli aerei sono splendidamente decorati. Anche 1942 usa la tecnologia detta "cabina virtuale" (attivabile sui soli caccia, non sui bombardieri, dove comunque se ne sente meno la necessità, ndMax), questa permette di ruotare liberamente in ogni angolo la vista soggettiva, osservando una realistica rappresentazioni di interni ed esterni. In Pacific Strike tale modalità non era molto riuscita, perché si vedeva subito che c'era differenza dalla visuale principale: il pannello comandi perdeva troppo dettaglio. La MicroProse, invece, ha compiuto il miracolo, riuscendo a creare una cabina veramente virtuale, su cui si riescono tranquillamente a leggere gli strumenti. Come si era già visto nel demo, la precisione di certi dettagli è ammirevole: in duello per esempio, si può far saltare via l'ala a un nemico, che rotola realisticamente in aria mentre l'aereo nemico se ne va SENZA ala e con tanto fumo in più. Peccato che in compenso tutti il dettaglio che non riguarda strettamente la parte aerea è un po' scarso: le navi e i campi militari sembrano ad esempio usciti da un simulatore di due o tre anni fa.

Le viste esterne sono parecchie: si può tranquillamente passare da un aereo all'altro nello stesso stormo, oltre a fissare una visuale mobile esterna. In più, per gli aerei che lo prevedono, c'è la schermata del bombardiere e quella dell'artigliere, mentre la vista frontale dalla cabina è ad altezza variabile, per far vedere una parte più o meno ampia di cruscotto.

A ciò si aggiunge il videoregistratore di missione, che dopo ogni volo permette di salvare tutto senza bisogno di chiedervi prima della missione se lo vogliate o no (potreste cambiare idea), e senza dover azionare la telecamera interna per uno o due miserabili minuti come accadeva in vecchi titoli tipo Secret Weapons Of The Luftwaffe o Stunt Island.

Naturalmente si possono rivedere le registrazioni, cambiare inquadrature, effettuare modifiche e perfino scegliere un punto dove far ripartire il simulatore, riprendendo così una missione precedentemente interrotta o conclusa non nel migliore dei modi. Naturalmente ciò che c'è dopo va tutto perso. Tocco finale, durante l'avanzamento rapido le luci della tastiera (Scroll-Caps-Num Lock) si accendono sequenzialmente per simulare il nastro che gira. Mai vista una finezza simile.

Willi

La cabina di un Aichi "Val". L'oggetto rotondo in cima al cruscotto è un oculare per il puntamento di precisione. C'è su tutti i bombardieri.

Qui si sta equipaggiando un Hellcat. Un buon aereo, anche se niente di eccezionale.

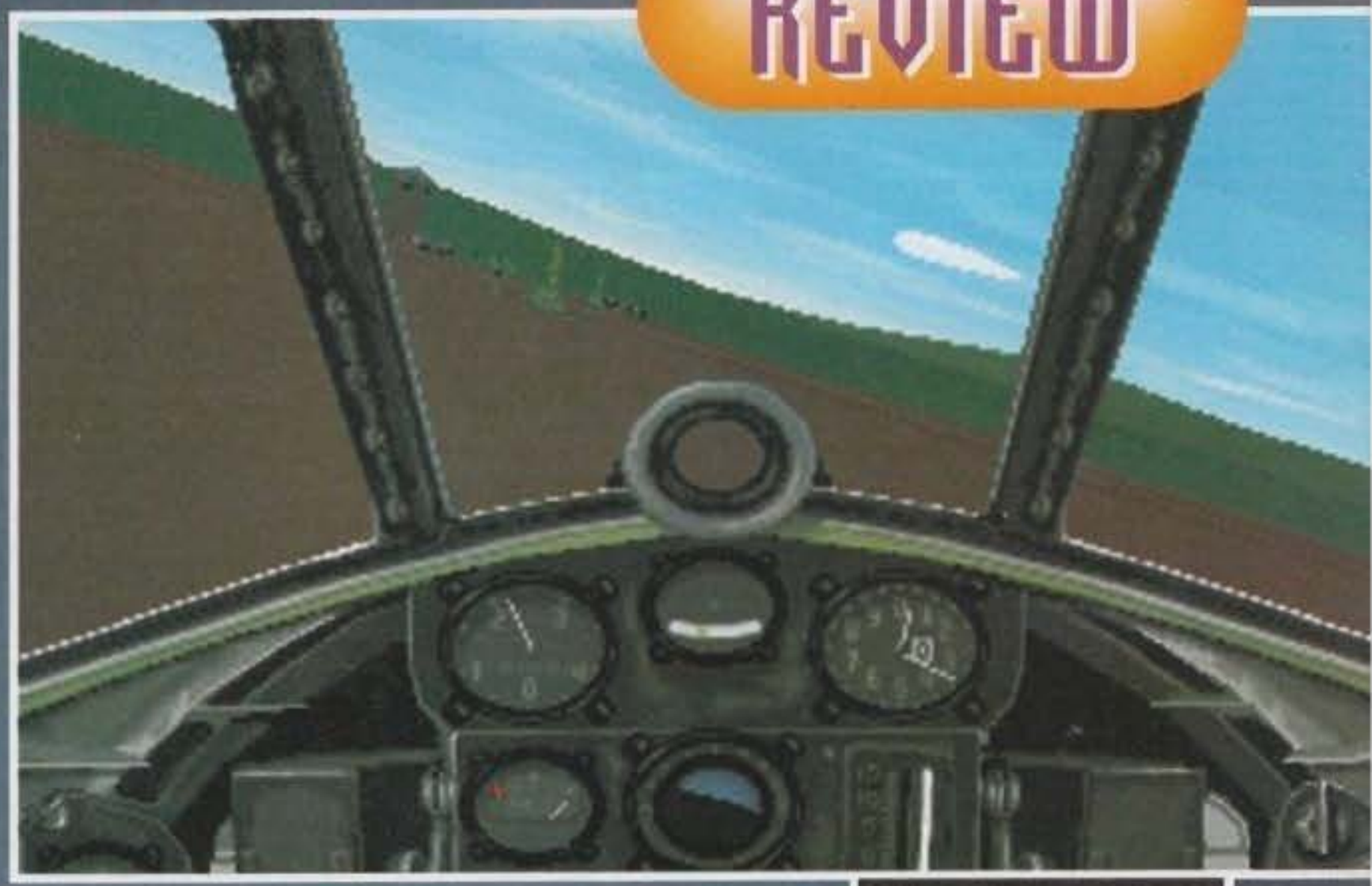
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

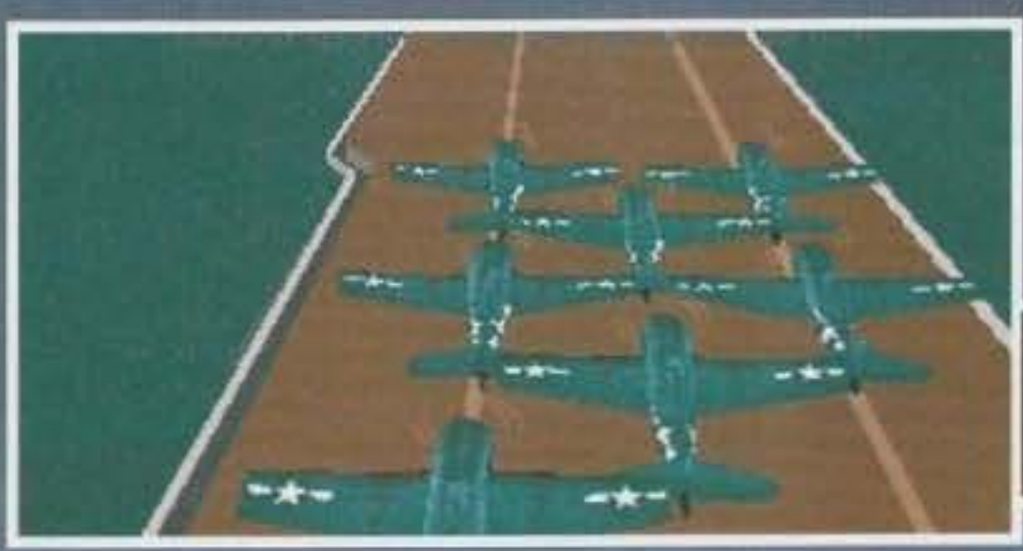
http://www.oldgamesitalia.net/

AMERICA O GIAPPONE?

Lo scontro delle due potenze metteva in campo due filosofie di combattimento. Per esempio, i primi aerei giapponesi, con lo Zero in testa, erano maneggevoli ma fragili, e relativamente poco potenti. Usati nel loro campo, però, potevano fare miracoli, e infatti uno Zero era sempre imprendibile in un duello di agilità ravvicinato (dogfight).
Per converso, gli aerei americani erano più grossi, più pesanti e meno maneggevoli, ma molto più resistenti e veloci. Alcuni di essi potevano incassare centinaia di colpi prima di precipitare, mentre quelli giapponesi dopo qualche sventagliata di piombo erano da buttare.
Questa, quindi, è una scelta di stile. Se siete giocatori rapidi e aggressivi, lo Zero è fatto per voi, dato che è l'ideale per i duelli serrati. Se invece preferite il combattimento di finezze, più strategico, vi conviene prendere un aereo americano ed esibirvi in uno schema di passate multiple. Così facendo, potrete sfruttare il motore del vostro aereo, mentre i giapponesi dietro a voi non potranno raggiungervi. Dopo, tornate indietro e fate cantare la mitragliatrice.
Peccato, però, che nel gioco non siano inclusi gli altri caccia giapponesi: c'è solo lo Zero, il più famoso, ma i giapponesi avevano almeno altri due caccia di grande valore che sarebbe stato interessante pilotare.



4Peccato: questo Val si è schiantato su un campo americano. Non ci sono molti oggetti a terra, bisogna dire.



La poppa di questa portaerei è un po' affollata: tutti quegli Hellcat stanno per partire, mentre il vostro è più avanti.

Dopo la missione appare questa lavagna scorrevole con la mappa e i commenti.

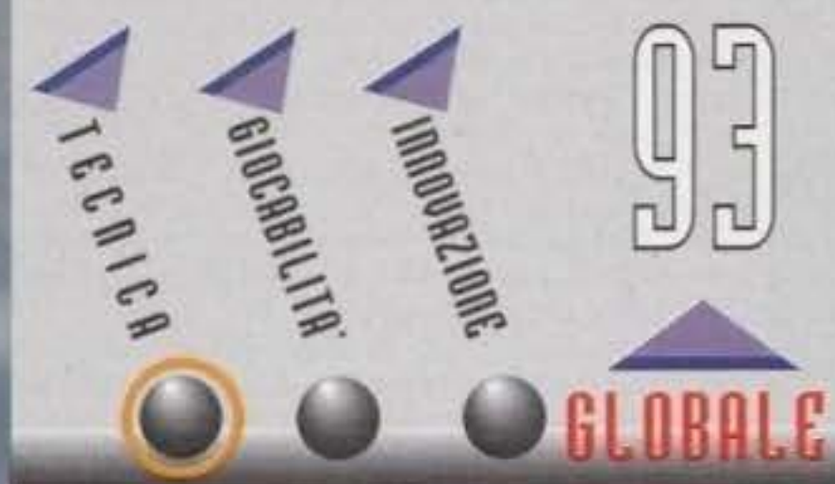
La schermata di armamento di uno Zero. A destra appaiono le varie configurazioni di carico.

OPINIONE TECNICA

Questo gioco richiede almeno un 386/33 con 4Mb di RAM, oltre a occupare una dozzina di mega sull'ardisco. Si tratta di una configurazione già discretamente pesante, ma in compenso il gioco offre il 3D multicolore, la modellazione aerodinamica, l'ombreggiatura Gouraud, la mappatura superficiale del terreno, la tramatura del cielo e del mare... con quali risultati?
Il problema di tutta questa manna è che la potenza di calcolo se ne va. Ormai lo sapete, e dopotutto è abbastanza chiara una cosa. La velocità media dei simulatori, in pratica, non è aumentata con PC sempre più potenti. Perché i programmatori hanno sempre aggiunto questo e quello, "soffocando" le nuove macchine. Nemmeno una macchina gagliarda (ed economica) come un 386 DX 40 può riuscire a muovere i colossi moderni a una velocità accettabile, tenendo cioè al massimo il dettaglio. Dall'altra parte, la grande frontiera Pentium non è così appetibile per i problemi che questo microprocessore sembra ancora avere. Non sto parlando solo del prezzo, che comunque è sproporzionato all'aumento di prestazioni, ma di piccole noie con la compatibilità che non sempre assicurano vero giovamento in termini di elaborazione. In sintesi: dobbiamo arrangiarci per ancora qualche tempo con i 486.
Ma come si riesce, se i programmatori ci tentano continuamente con grafica sopraffina che mangia MHz a tutto spiano? Più volte sono stato tentato di buttare via tutto e ritornare a Red Baron o a LHX, dopotutto la velocità è l'anima del videogioco, o almeno io la penso così. Però questo è un atteggiamento retrogrado, mentre la tecnologia deve andare avanti.

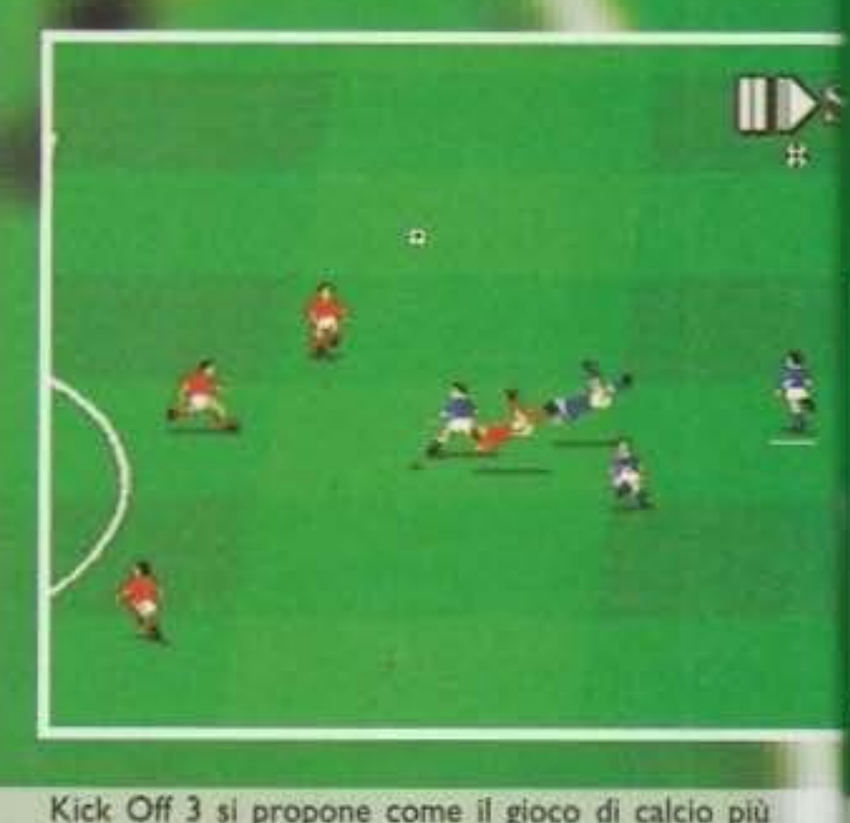
PC

1942 ha senz'altro un grande fascino visivo. Tanto per incominciare, la sua cabina virtuale si mangia senza problemi quella di Pacific Strike, e bisogna dire che in genere la definizione grafica è notevolissima. Ogni aereo è un piccolo capolavoro, come così il cielo e il mare sembrano veramente cielo e mare; analoga considerazione va estesa alla terra, anche se questa è spesso decisamente spoglia: ci sono solo le installazioni militari, poco definite.
Ai principianti potrebbe non piacere la totale impossibilità di avere azione immediata: ci sono le missioni di addestramento, ma bisogna aspettare prima di arrivare sull'obiettivo. L'azione c'è, anche se a parer mio i duelli tendono a essere "tranquilli"; le differenze nel pilotaggio degli aerei sono abbastanza evanescenti, e poi è un peccato che i piloti nemici abbiano due soli livelli di difficoltà.
1942 è comunque ben strutturato, completo sotto ogni aspetto (compreso l'editor delle missioni e la modalità di proiezione dei filmati di volo) e curato da un punto di vista storico come le sole migliori produzioni MicroProse sanno fare (manuale compreso).
Infine, tutta la grafica si muove a una velocità soddisfacente col dettaglio massimo su un 486 DX 50, anche se "soddisfacente" non vuol comunque dire ideale: tutt'altro.
In sintesi: provatelo, 1942 The Pacific Air War è sicuramente meglio di Pacific Strike, probabilmente il miglior simulatore fino ad oggi disponibile ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, anche se ancora non del tutto perfetto.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Kick Off 3? Ma Dino Dini lo sa?

Partiamo comunque con una domanda di tutt'altra natura: cos'avrà tanto di speciale questo gioco, per richiedere espressamente l'utilizzo del joystick a due pulsanti di fuoco separati?
Ebbene sì, miei cari lettori, mai prima d'ora un gioco su Amiga aveva richiesto il suddetto joystick, anzi, erano già pochi i titoli che lo supportavano! Come sapete non esistono effettivamente joystick del genere, realizzati esclusivamente per l'Amiga, quindi in questi casi si ricorre al mercato del Sega Megadrive, il quale dispone di joypad (ma anche joystick, peccato costino un occhio della testa) a tre o più pulsanti completamente compatibili con il computer di casa Commodore. Su Amiga, comunque, si possono sfruttare solo due pulsanti, normalmente il B è quello più usato, dato che praticamente corrisponde al pulsante di fuoco normale, mentre il C, se operativo, può servire svariati compiti tipo saltare, raccogliere oggetti, etc., tutto dipende da cosa decidono i programmatori.
Evidentemente alla Anco non sono riusciti a riunire tutte le caratteristiche di gioco in un unico tasto, quindi, piuttosto che eliminare qualche modalità, hanno ben pensato di rendere il loro programma compatibile solo ed esclusivamente con joystick/pad del tipo Megadrive.
Che sia stata una scelta positiva o no, lo vedremo più avanti, adesso è meglio dedicarci alla visione approfondita di questo ennesimo simulatore calcistico (per la cronaca sto scrivendo proprio venerdì 17 (tiè!) giugno , data d'inizio dei mondiali).

Kick Off 3 si propone come il gioco di calcio più complesso che sia mai apparso su Amiga, con tantissime caratteristiche inedite e una giocabilità senza pari, e in effetti su console dava proprio quest'impressione.
Il gioco, inizialmente, vi permette di scegliere la lingua che più vi aggrada, fra questi fortunatamente è incluso l'italiano, forse un po' maccheronico, ma tutto sommato meglio di altre simili produzioni.
Scelta la lingua si passa allo schermo principale, dove potrete scegliere fra pratica, Lega Anco, Coppa Anco, Coppa del Mondo o la solita partita amichevole. Inizialmente conviene facciano pratica anche i più "esperti", dato che il sistema di controllo è sicuramente più complesso di quello presente in altri giochi: si tratta di una serie di allenamenti che vi aiuteranno a migliorare le vostre abilità di gioco, ad esempio, nel caso del dribbling, dovrete far passare la palla in mezzo a un percorso di coni e quindi tirare in porta (segnando, possibilmente).
Potrete anche scegliere se migliorarvi nei tiri liberi, nei calci di rigore (o nel parare gli stessi), nei calci di punizione e nei tiri al volo (e qui potrete sbizzarrirvi fra colpi di testa, sforbiciate voltanti e chi più ne ha più ne metta).
Una volta raggiunto una discreto controllo di palla potrete buttarvi nel gioco vero e proprio. Qualsiasi tipo di opzione scegliate, avrete sempre la possibilità di modificare alcuni valori, va però detto che non sempre è consentito operare cambiamenti, e questo significa che per non rendere il gioco troppo facile in alcuni casi i parametri sono stati resi fissi (ad esempio nel modo "sfida" non esiste la possibilità di giocare a livello principiante).
In generale, comunque, è possibile scegliere fra livello arcade e livello simulazione. Le differenze sono sostanziali: quando giocate in modalità simulazione tutti i regolamenti diventano attivi, quindi valgono le regole del passaggio all'indietro al portiere (che viene visto come un fallo), quelle del fuorigio-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dato che non mi rimane altro da dire, passerò direttamente al commento, dove purtroppo ne leggerete delle belle, anzi, delle brutte...

Mirko "TMB" Marangon

co e del fallo intenzionale, se invece decidete di giocare in arcade potrete disabilitare una o più di queste caratteristiche in modo da rendere la partita decisamente più "dura" (evvai di "tacchettate" sugli stinchi!).

Ma le opzioni più importanti, lo sanno tutti, sono quelle che riguardano il controllo della palla. Kick Off 3 vi permette di optare fra tre modalità, principiante, medio e int. (che penso voglia dire "internazionale"), inoltre avrete a disposizione anche tre tipi di velocità di gioco (da iper-lento ad accettabile, se devo essere sincero).

Tutto fatto? Siete già caldi? Avete acceso il termoventilatore a propulsione nucleare e non ve ne siete accorti? Bene, allora si può scendere in campo! Il gioco ha una visuale laterale alla International Soccer (e non mi dite che non ve lo ricordate perché vi sparo in fronte... vabbè, sono buono, potrete prendere come esempio anche Retee!2, o Emlyn Hughes International Soccer), con scrolling in tutte le direzioni, un bel campo verde a quadrettoni, tante linee bianche e una porta con una bella rete, insomma: il solito campo da calcio!

Prima del fischio di inizio potrete ammirare entrambe le squadre scaldarsi in campo, passandosi la palla, palleggiando, etc., la cosa è davvero originale, ma l'utilità è pari a zero, infatti dopo la prima volta "schipperete" (dall'inglese "to skip", saltare. NdMA) questa parte senza pensarci su due volte.

Solo iniziando la partita capirete l'utilità del joystick a due pulsanti, il quale vi permette di realizzare tiri impossibili e combinazioni di gioco assolutamente geniali... almeno, questo è quello che si poteva vedere nelle versioni su console, purtroppo su Amiga le cose sono ben differenti, ma questo non è il momento giusto per parlarne (non vi preoccupate, il commento sta arrivando!).

E' possibile fermare il gioco in qualsiasi momento e, una volta in pausa, sono disponibili varie opzioni che vanno dal classico replay, con il quale gustarvi qualche azione particolarmente "ganza", alle statistiche dell'incontro (possesso di palla, falli, tiri in porta, etc.) senza dimenticare le sostituzioni e il... "discorsetto"; dietro a questa enigmatica parola si nasconde una caratteristica originale, ma anch'essa dalla dubbia utilità, il cui compito dovrebbe essere quello di fornire ai vostri giocatori delle istruzioni particolari per la partita in corso.

A1200

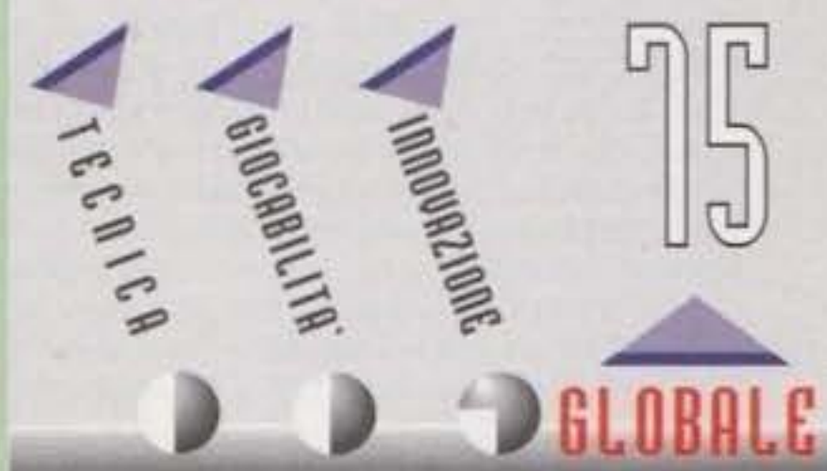
Ma chi vogliono prendere in giro quelli della Anco? Tanto per cominciare 'sta storia dei due pulsanti non funziona per niente bene, anzi a dirla tutta sul mio 1200 non funziona proprio, nonostante sia riuscito a giocarci ugualmente. Già questa cosa dovrebbe dirla lunga sul livello di programmazione, inoltre mi domando quanti amighisti saranno disposti ad abbandonare il fido joystick per un joypad Sega, forse alla Anco hanno fatto i conti senza l'oste, senza contare che la dicitura "Joystick with TWO indipendent buttons required" è ben nascosta sul lato basso della scatola (quello meno visibile).

Ma fossero questi i problemi di Kick Off 3, si potrebbe anche chiudere un occhio, peccato che la situazione sia ben diversa: tecnicamente il gioco fa acqua da tutte le parti, la grafica non sfrutta per niente le potenzialità dell'AGA, basti osservare lo scrolling "a spinta" e gli incredibili rallentamenti visibilissimi anche su macchine accelerate! Non parliamo poi della palla ovale che rotea saltuariamente, degli sprite che si sovrappongono peggio che in Goal e delle assurde attese ogni qual volta la palla esce di campo o viene fischiato un fallo. Il gioco addirittura si è più volte impiantato durante una sostituzione!

Ma anche la parte sonora è davvero mediocre, i cori da stadio vengono sparati fuori in modo assolutamente ridicolo e insensato (altro che Sensible Soccer!), inoltre il pessimo campionamento vi indurrà ad eliminare l'effetto folla dopo minuti di gioco, ma la cosa più assurda è che quando segnate (o ci andate molto vicino) il pubblico non fa una piega! La mazzata finale è la musica dei menu, assolutamente inadatta per un gioco del genere.

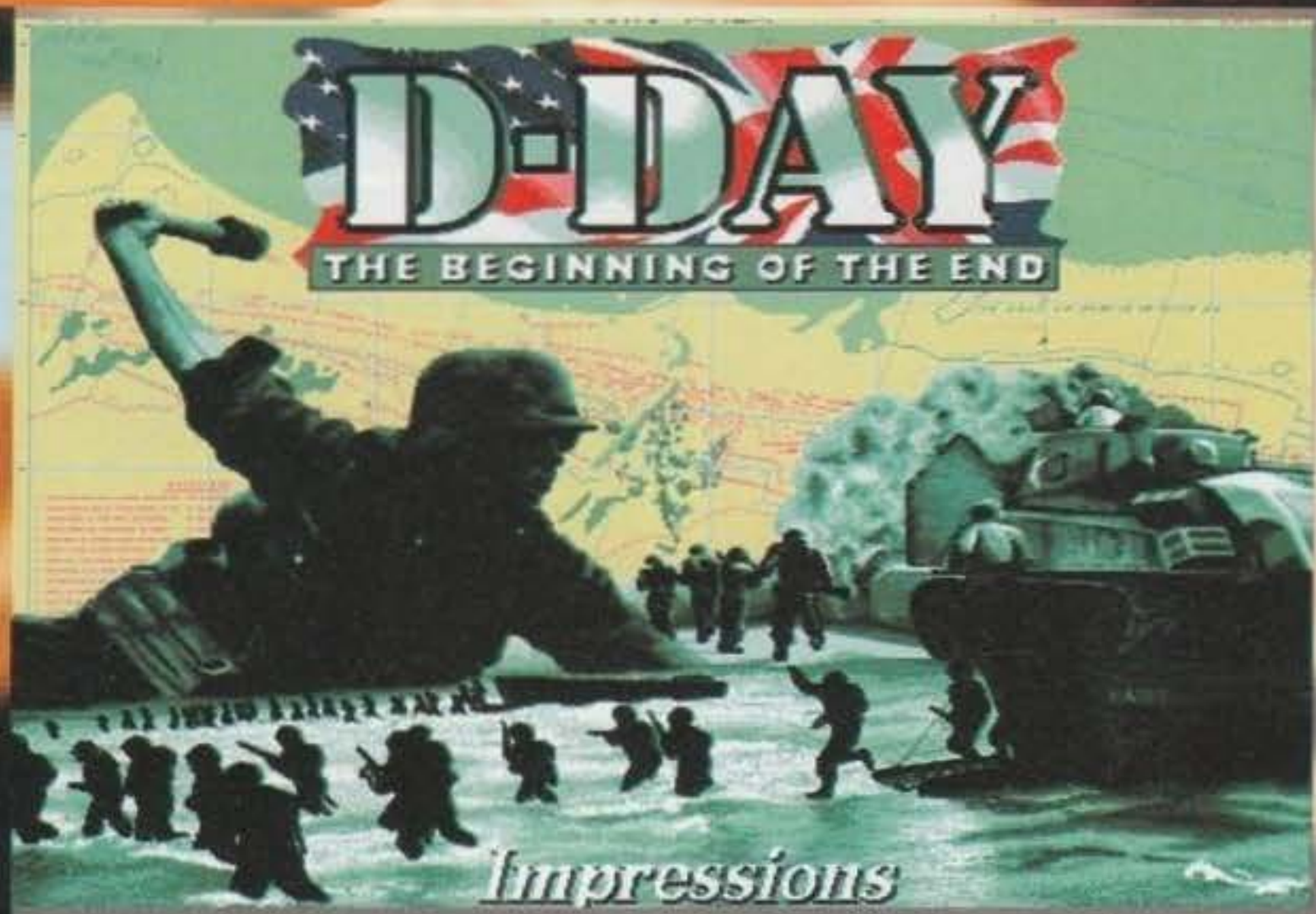
Anche la giocabilità, come mi ha fatto notare lo stesso Max, presenta parecchie lacune: l'azione infatti risulta molto frammentaria e davvero poco invitante, perdipiù il controllo di palla è pessimo e spesso si segna per pura fortuna... uno sfacelo insomma? Mah, l'unica cosa che si salva sono le animazioni, davvero eccezionali, peccato siano totalmente fuori sincrono (ad es. mentre il giocatore sta eseguendo una rovesciata, la palla è già partita).

La delusione è tanta, perché il gioco su console era davvero eccezionale, il migliore dopo FIFA, mentre questa conversione poco più che mediocre. Non ci resta che sperare nella versione CD32 che, al contrario di questa, dovrebbe essere a 256 colori (sul 1200 ne sono usati solo 32 e non si capisce bene il perché) e con un miglior sistema di controllo, grazie al joypad a sei pulsanti.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

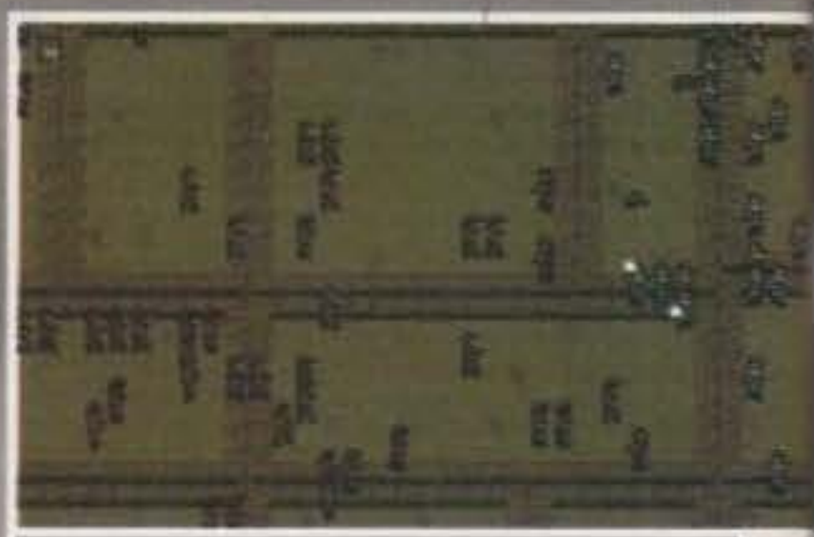


Dato che l'anniversario dello sbarco in Normandia è ricorso non molto tempo fa, sembra piuttosto scontata l'uscita di una simulazione bellica con un titolo simile.

Dopo il primo turno vedrete questo intermezzo, in cui si spiega lo sfondo storico dell'epoca in cui combattete.

Non occorre che vi spieghi che cosa sia il D-Day, ma dato che i marziani esistono penso che vi sarò una rinfrescatina alla memoria. Successe tutto il 6 giugno 1944 in Normandia, durante la seconda guerra mondiale, con un bello sbarco in massa degli alleati per riprendere l'Europa dalle manie di grandezza di tale Adolfo, in arte "Fuhrer". Il gioco, però, si spinge oltre: non si limita a ricostruire il solo D-Day, ma lo sfrutta come punto di partenza per ricreare tutto lo scenario bellico, fino alla presa di Berlino nel 3 maggio 1945. A voi giocatori viene quindi offerta la possibilità di rivivere tutte le operazioni belliche grazie alle quali noi italiani continuiamo a salutarci con un "ciao" e non invece con un "Heil".

La prima cosa da fare è scegliere sotto che bandiera combattere, cioè se per le forze dell'Asse o quelle alleate, a questo punto vi troverete davanti l'interfaccia di gioco, decisamente tradizionale, con la classica mappa che campeggia riempiendo due buoni terzi del video a fianco dalla solita area di status. In alto si trova la familiare barra dei menu, e questo è più o meno tutto. Naturalmente un'interfaccia del genere è concepita essenzialmente per essere pilotata via mouse, e quest'ultimo figura infatti tra gli accessori indispensabili, mentre per il resto la configurazione minima è piuttosto leggera, visto che si tratta di 286 con 640K, VGA e disco rigido.



Questa è invece una battaglia in campo aperto tra alleati e tedeschi. Notare la quantità rilevante di sprite su schermo.

Il gioco inizia così. Campeggia la mappa, assistita a sinistra da tutte le opzioni necessarie e in alto dalla barra di menu.

Come tutti i giochi strategici, anche D-Day è concepito a turni alternati in cui ciascun contendente organizza le sue forze e assegna i vari ordini, per passare poi la mano all'altro una volta finito. In un turno devono giocare entrambi i contendenti (Asse e alleati), e alla fine di ogni turno il tempo avanza. D-Day, ogni tanto, fornisce un'inquadratura storica che contiene tutte le spiegazioni relative al periodo. Questa consiste in un lungo testo scorrevole, che compare assieme al ritratto di un importante personaggio citato nella sintesi storica, come potrebbe essere per esempio Winston Churchill.

Le forze belliche sono organizzate in unità, e ce ne

I MISTERI DEL GIORNO D

"D-Day" significa "giorno-D", e la D sta per "decisione". Il fatidico 6 giugno 1944, infatti, si giocava il destino dell'intera Europa. Perché?
Allora, il fatto è che Hitler era impegnato con i russi, a est, come già aveva tentato Napoleone prima di lui. Dato che la campagna di Russia era molto difficile, Hitler aveva il grosso incubo di un secondo fronte in Europa, che l'avrebbe costretto a dividere le sue forze. Proprio per questo aveva fortificato tutta la zona nord della Francia, creando un vero e proprio "muro" militare. Inoltre, gli alleati si stavano accorgendo che la Russia sembrava sul punto di cedere, e così i tempi erano ristretti. In America si formulò una prima serie di piani a lunga scadenza, respinta dagli inglesi, e poi si tentò l'"Operazione Torcia" nel Nordafrica per saggiare la resistenza tedesca. Ma l'operazione fallì, ottenendo solo di allarmare Hitler che ordinò di aumentare le fortificazioni costiere. L'operazione fu ripetuta, e stavolta Montgomery riuscì a sconfiggere Rommel ad El-Alamein. E che fare dopo? Serviva il famoso "secondo fronte" in Europa. Gli inglesi volevano attaccare l'Italia e colpire da sud, mentre gli americani erano per il passaggio della Manica. Vinse quest'ultima proposta, che prevedeva lo sbarco in Normandia, una zona di nebbie e piogge con difese relativamente impreparate. La costa fu divisa in cinque zone: Utah, Gold, Juno, Omaha e Sword, e venne preparata un'operazione immensa, con tre milioni di uomini e immensi rischi e problemi per la loro gestione. Solo a Omaha gli alleati incontrarono forti resistenze, e da quel giorno iniziò la loro marcia trionfale in Europa.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

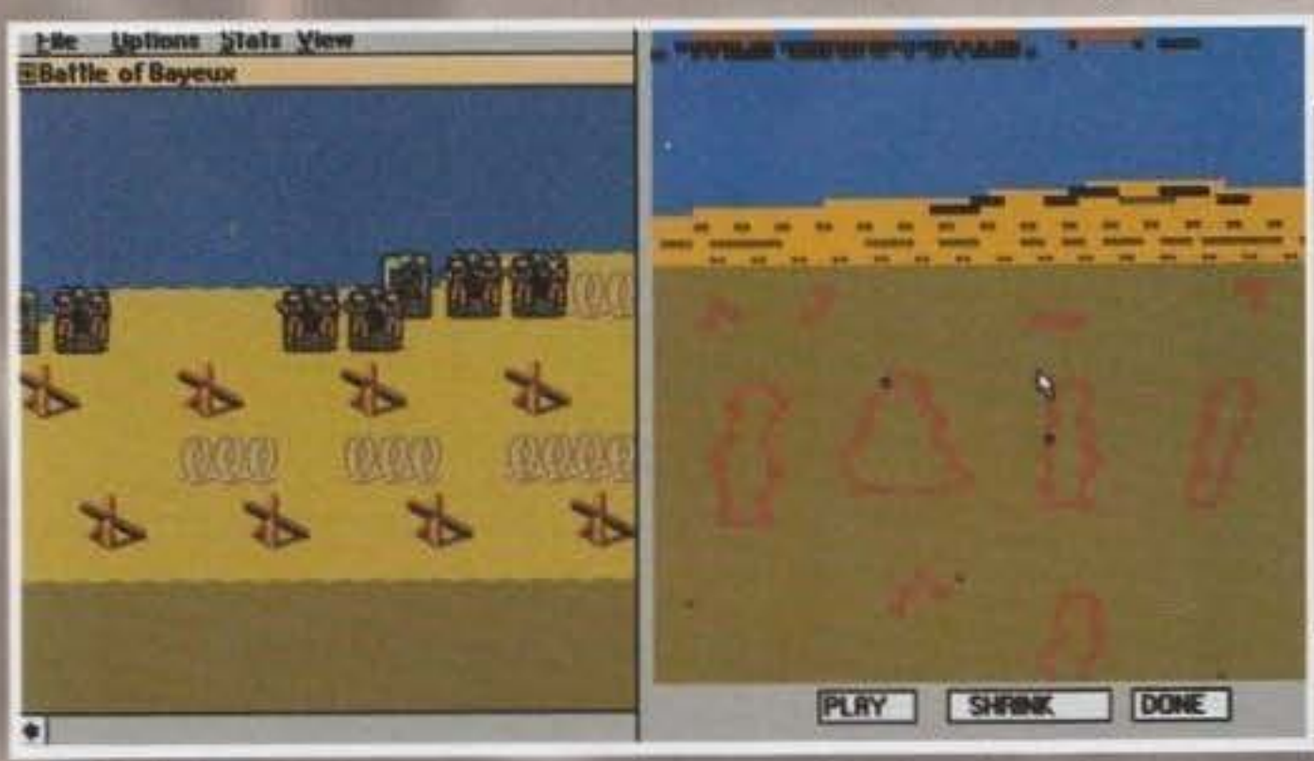
Qui ci si gioca un'intera città, e infatti interviene l'artiglieria pesante.

sono di moltissimi tipi diversi, dato che in guerra sono intervenute tutte e tre le grandi forze: esercito, marina e aviazione. Per esempio, l'esercito impiega fanteria regolare e motorizzata, paracadutisti, artiglieria regolare e motorizzata e infine i carri armati. Ognuna di queste unità possiede una propria icona, in modo da essere distinta a colpo d'occhio sulla mappa strategica. Ogni unità ha ovviamente un proprio potenziale bellico, dato che può contenere una certa quantità di soldati, e poi ci sono tutte le differenze operative e di livello. Il gioco permette di rinforzare unità troppo indebolite, e vi chiederà di badare anche ai loro rifornimenti, dato che sono critici per il loro rendimento.

Ogni unità possiede un suo sistema di mobilità, che si sintetizza con i classici punti di movimento: un certo tipo di terreno richiede un determinato numero di punti a scalare dal totale, e ci sono certamente terreni insormontabili, come il mare per la fanteria.

Le singole unità possono effettuare anche azioni speciali, al di là di queste semplici azioni; per esempio, i fanti sono in grado di sfruttare le imbarcazioni da sbarco o i treni, e tutte queste azioni speciali trovano posto in un piccolo menu che si trova nell'area di stato, in basso a sinistra.

Quando due unità nemiche collidono, avete l'opzione di dichiarare battaglia. Se ci sono unità adiacenti, anch'esse avranno la possibilità di partecipare, e dovranno essere confermate una per una. Finito questo giro di "si o no" inizia la battaglia. Questa prevede una simpatica variazione sul tema, già collaudata con "The Blue and The Gray", ossia il combattimento tattico. Cioè, ogni singola battaglia può essere affrontata muovendo i propri combattenti pezzo per pezzo, su una mappa locale ben più dettagliata di quella strategica. Anziché avere le solite grosse icone globali, che magari sintetizzano parecchie unità in un colpo solo, vedrete addirittura i singoli soldati, o quasi, rappresentati con icone pittografiche molto più esplicative di quelle militari. Per tutte le necessarie precisazioni vi rimando al relativo riquadro, e proseguiamo. Finita la battaglia, vedrete una schermata di sintesi che mostrerà il risultato della battaglia in termini di risorse militari. Va ricordato che per stabilire il vincitore di uno scontro si usa una semplice regola: bisogna ridurre il numero dei nemici a meno di metà, senza naturalmente aver accusato troppe perdite. Ogni battaglia vinta (e persa) sposta il bilancio complessivo del gioco, ed esiste una scala di punti vittoria che compendia questo spostamento. Ogni battaglia vinta vale in pratica un punto, cosicché il vincitore ne guadagna uno e lo sconfitto lo perde. Il totale è ovviamente uno scarto di due punti, e va considerato che anche la cattura di un quartier generale nemico vale lo stesso punteggio. Quando si tratta invece di conquistare un'intera città, ci sono addirittura cinque punti in ballo, ma solo per la prima volta: alla seconda diventano quattro, e dalla terza in poi tre. Non è comunque poco su una scala totale di ottanta punti vittoria.



Gli alleati hanno toccato terra. A destra si vede lo zoom su tutto il campo di gioco, ben più ampio della finestra sul video.

La nostra bella Italia. Al momento è deserta, ma verso la fine del gioco qui passerà lo straniero.

COMBATTIMENTO A DUE LIVELLI

D-Day offre la doppia possibilità di combattimento strategico e tattico. Pur non essendo nuova, dato che perfino i giochi di ruolo l'hanno ampiamente collaudata, questa non è una presenza frequente nei simulatori bellici come questo, dato che a volte viene addirittura rimpiazzata da scene arcade!

In D-Day non succede nulla di simile: il combattimento tattico è abbastanza simile a quello strategico. Si inizia con una fase di organizzazione, che vi permette di formare i gruppi che preferite con le unità in gioco, e di assegnare poi a ognuno di essi un proprio corredo di ordini (bersaglio, regole d'ingaggio, regole di fuoco, ecc.). Fatto questo, si preme il tasto "Play" e il programma penserà a tutto il resto, muovendo i pezzi sul video per seguire i vostri ordini. Potrete fermare tutto in ogni momento per cambiare ordini, formazioni e altro, e soprattutto non sarete obbligati a svolgere la battaglia a questo livello. E' poi possibile scegliere il comando "Autoplay" per calcolare in fretta l'esito della battaglia. Si tratta di un'opzione indispensabile, perché i combattimenti tattici sono piuttosto lunghi per loro natura, e poi sulla velocità del gioco vi rimando al commento.

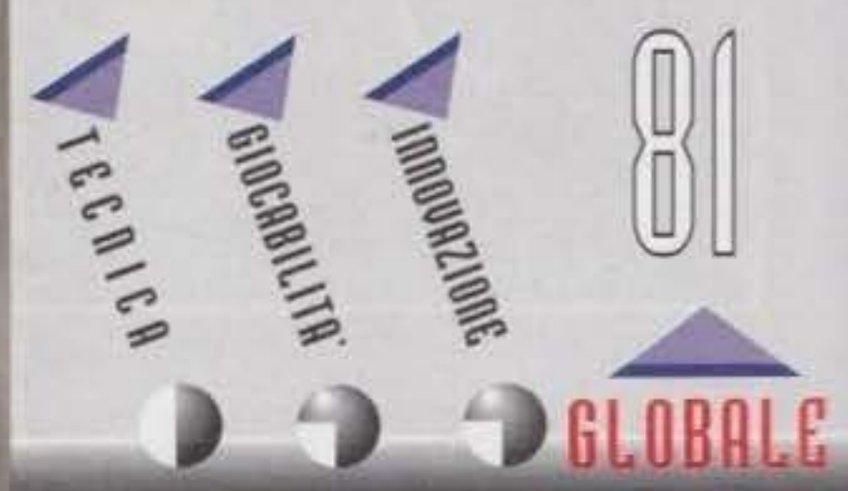
Una nota finale va alla gestione delle riparazioni, dato che ogni contendente dispone di ingegneri che potranno rimettere a posto installazioni sabotate dal nemico o danneggiate dalla guerra. Il tempo richiesto è generalmente di tre turni, ricordate però che questi versatili personaggi potranno costruire dal nulla installazioni importanti come porti, campi d'aviazione, fortini e campi minati, ma solo rimetterle il tutto in sesto. Naturalmente il lavoro potrebbe essere molto lungo, ma che volete? Sappiamo tutti che la guerra è composta per il 99% da noia e per il rimanente 1% da stress abnorme!

Willi

Ma che cosa succede in casa Impressions? I loro primi titoli se non altro filavano via lisci, mentre è uscito da poco un Detroit lumacoso e D-DAY è ancora peggio! Cioè, io carico un gioco su un 486 DX 50 e il tal gioco dovrebbe galoppare, no? Invece in D-DAY ci sono pause dappertutto, e personalmente trovo che la lentezza in un programma gestionale sia il difetto numero uno: toglietemi tutto, ma non la velocità!

Potrei essere caritatevole e considerare che si tratta di un gioco strategico, quindi l'azione frenetica è certamente una bassa priorità, ma D-DAY secondo me esagera, senza contare che a un certo punto è anche saltato fuori un bug mica male.

A suo favore potremmo comunque citare la possibilità dei combattimenti tattici e la relativa semplicità e pulizia del gioco, che permettono un accesso piuttosto immediato anche ai neofiti, senza dimenticare la ricca documentazione su ben quattro manuali, di cui uno puramente storico. Il grado di complessità e realismo sono anch'essi apprezzabili, ma per il fatto che D-Day risulti troppo lento e privo di una vera ispirazione, rimane consigliato ai soli veri appassionati.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un simulatore di barche a vela in grafica vettoriale o solida? Beh, l'idea non è affatto malvagia, anche perché in giro non ce ne sono per niente...

Beh, a me l'idea non è che dispiaccia, anzi. Di tanto in tanto mi diletto col windsurf e quindi posso tranquillamente affermare di avere già una discreta infarinatura in materia velica. Eppoi, se devo essere sincero, quel poco che ancora non sapevo l'ho imparato dopo un po' di pratica proprio su questo programma.
Ma andiamo subito al sodo: il gioco offre cinque barche a vela diverse, ognuna appartenente a una certa classe in modo da permettervi di assaporare comportamenti assai differenti.
Abbiamo anzitutto la cosiddetta barca d'apprendistato, chiamata Laser, che generalmente viene affidata a bambini di quattordici anni (e anche meno) perché si "facciano le ossa". I suoi pregi sono piuttosto scontati, data la piccola mole unita alla scarsa superficie velica: facile da controllare, ideale nelle condizioni di vento medio-basso e semplice da rimettere in piedi in caso di "capottata". Insomma, pressapoco la tipica barchetta che solitamente si nota in quelle regatine minori organizzate in molti laghi italiani (sul Maggiore, ad esempio).
Per venti un medio-forti si consiglia invece il Flying Dutchman (Olandese Volante, per i non anglofili), una barca a 2 posti con deriva che in tali condizioni atmosferiche va a nozze. Grazie alla particolare poppa smussata, infatti, l'"olandese" non ha rivali nella sua classe. Almeno fintanto che il vento si mantiene sufficientemente sostenuto. Altrimenti la barca diventa eccessivamente lenta e difficile da manovrare. Con venti già più forti si può assaporare invece il piacere di controllare i tre uomini dell'equipaggio del Dragon. Morfologicamente parlando, questo è dotato di una pesante chiglia zavorrata unita ad una scarsa superficie velica che lo rende ideale per con-

Il catamarano in piena elevazione! Il vento sferza parecchio e si tratta di trovare la giusta velatura. A volte conviene abbassare un po' la randa, altre volte il fiocco.

La motobarca 2002 alle prese con le manovre di attracco nel porto di Dover. Il vento non crea più problemi. Attenti, casomai, alle onde e alla corrente.

L'"olandese volante" in bilico. Due vele sotto le mani di un solo uomo e alcune finezze come la regolazione di piede e testa d'albero. Ci sarebbe anche lo spinnaker ma ho dimenticato di caricare il prodiere, per cui niente da fare. Notate sulla destra il diagramma polare del vostro rendimento.

Il Dragon a confronto con mare forza 7 e onde mica da ridere. All'atto pratico queste ultime sono simulate mediante continui cambi del punto di visuale (la barca si alza o si abbassa a seconda se è sulla cresta o nell'incavo).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'inaffondabile Delfino. Randa e fiocco sono in dotazione, oltre ad un discreto motore entrobordo per le situazioni di calma piatta. C'è pure una pompa per aspirare l'acqua fuori dalla barca in caso di allagamento dello scafo.

dizioni veramente dure, assicurando ancora una buona manovrabilità di timone.
Ai veri lupi di mare consigliamo invece lo yatch (Delfino), un cabinato di circa 10 metri che vanta una stabilità a dir poco eccezionale e, al contrario di tutte le altre barche del gioco, può resistere senza grossi problemi a un mare in tempesta senza mai rollare più di tanto (le altre imbarcazioni, in genere, vanno in crisi al massimo alla forza sette della scala Beaufort con acqua piatta, anche prima con le onde). Forse questa sua inaffondabilità lo penalizza parecchio in prestazioni, ma volete mettere l'esperienza di affrontare una regata condizioni proibitive ed uscirne vivi?
Per chi invece cerca il brivido della velocità unito al massimo del divertimento, non ho dubbi: il catamarano (Tornado) non ha rivali. Dategli un mare piatto o perlomeno con poche onde e divertitevi a raggiungere e superare i venti nodi.
Le sue reazioni sono repentine e godibilissime, ed è il massimo per chi pretende di trovare qualche elemento arcade in un simulatore serio. Del resto figuratevi che mi è venuta voglia di pilotarlo per davvero un catamarano. Chissà se ne avrò mai l'occasione!
Per finire, il bonus del gioco: un'autentica barca a motore (piuttosto sfiatata, a dire il vero: neanche 15 chilometri orari!) per divertirsi a ormeggiare nei porti dei vari scenari (ad esempio Dover) e capire cosa significhi manovrare d'anticipo e d'inerzia (se avete presente le fasi arcade di Ports of Call su Amiga sapete cosa intendo).
E passiamo all'importante capitolo delle opzioni. Sono presenti alcuni scenari (cinque, mi sembra, più il mare aperto), peraltro completamente ridisegnabili tramite l'apposito editor. E ad essi si possono associare determinate condizioni atmosferiche scegliendo tra gli appositi parametri. In questo caso forza e direzione del vento (da calma piatta a uragano), nonché forza e direzione della corrente, che determina il moto ondoso e quindi onde più o meno alte. Si può pure settare la regolarità dei cambiamenti di situazione (esempio: vento costante o a raffiche) e direi proprio che tutto ciò basta e avanza.
Una curiosa opzione permette poi di variare la velocità di gioco secondo tre valori: lento, per l'apprendistato, normale, e veloce, per un puro e pazzo divertimento arcade.
Il programma è anche dotato di una regata già predefinita. Si tratta in sintesi di passare per dei waypoint il più in fretta possibile. Bene: allo stesso modo in cui ridefinite tempo o scenari, potete cambiare (facilissimo, questione di qualche decina di secondi) il percorso della regata. Una pecca? Manca il brivido del confronto. Gli avversari non si vedono mai! Altra pecca? Non sono ancora riuscito ad ottenere la grafica solida nella regata (sempre vettoriale, aargh!), ma solo nelle fasi di addestramento. Strano, davvero strano.
In compenso mi permetto di rassicurare i più inesperti. Il programma può prendere le vostre veci e gestire per voi vele o equipaggio (o tutt'e due) in tempo reale lasciandovi solo il controllo del timone. Se vi piacciono le cose troppo facili...
Passando ai requisiti tecnici, beh, constatato che il programma si accontenta di simulare il movimento di una sola barca, è ovvio che i calcoli non saranno poi eccessivi. Non a caso pare proprio che il gioco giri ADDIRITTURA su XT (pensavo che ormai fossero pezzi da museo o da uffici di infimo livello. Forse in Olanda non la pensano così), anche se ovviamente spicca una certa preferenza per gli AT, soprattutto se supportati dal coprocessore. Insomma: avete un 386? Dovreste essere a cavallo. Nessun problema per grafica e sonoro o hard disk. Bastano VGA, 2 Mb liberi e l'altoparlantino (il sonoro non conosce altri modi di esprimersi. Tremendo!). Una curiosità: è possibile acquistare separatamente un apposito "joystick" che vi permette di controllare timone e angolo di boma. Si può fare lo stesso anche col mouse ma così ovviamente è molto più comodo e veloce. E' invece sconsigliato l'utilizzo di un joystick standard.

G.B.

La differenza tra solidi pieni e grafica vettoriale. Questi sono rispettivamente il Dragon e il Flying Dutchman modello stuzzicadenti!

L'esempio di una mappa ridefinibile. Questo è il lago Brassenmeer, evidentemente olandese come i programmatori. Per la serie: "E difendiamole queste bandiere!"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION

"Another visitor! Stay a while... stay forever!"

Signori e signore, un attimo di rigoroso silenzio e tutti in ginocchio a ricordare il mito, la leggenda, la storia... E prima che a qualcuno venga in mente di chiedere il significato e la provenienza della frase del "cappello" (che non è l'uscita di re a scopone scientifico...)(divenuto ormai il passatempo redazionale principe dopo che i poker erano diventati troppo onerosi. NdMax) (a conti fatti e a dire il vero c'è più gente che gioca a Magic... NdMA), dico subito che è stata la prima apparizione in grande stile del parlato digitalizzato sui mitici 8 Bit... Non vi viene ancora in mente nulla? Il nome Epyx lo associate all'Iliade o all'Eneide (battuta tanto sottile quanto orrenda)? Beh, allora è proprio una Missione Impossibile riuscire a farvi tornare la memoria, eh? ALT, fermi tutti! Chi è che ha detto di avere avuto un rinsavimento? Eh? Come dici? Ti viene in mente il TELEFILM Missione Impossibile? AAAARRRGGGHHHH! No, non è possibile!

Beh, ragazzi, scherzi a parte, tutto questo preambolo serviva a dare l'idea di quanti anni siano passati da quando il Mito (la M maiuscola è appositamente desiderata) vide la luce. Vabbé a questo punto posso dire il fatidico nome, che mi è rimasto letteralmente intrappolato in gola fino a questo momento: Impossible Mission! Ok, Ok, non ci voleva la scienza infusa per capire che ci si trovava davanti a un sequel, bastava semplicemente dare un'occhiata alle foto e leggere il titolo, tutte cose che ritengo ampiamente alla portata di mano anche per il lettore medio-basso di TGM. Alla fine della fiera eccoci qua, a distanza di circa nove anni dall'uscita del primo Impossible Mission e dal suo seguito risalente a qualche annetto di meno, a parlare di questo Impossible Mission 2025, il cui sottotitolo dovrebbe essere: "Come ti faccio crollare un mito in un paio di minuti, ovvero il tempo necessario per caricare il gioco...". Ma riserviamoci le critiche per il commento finale, tanto mi manca ben poco prima di arrivarci e me lo voglio godere fino all'ultimo carattere...

A questo punto ci vuole un po' di storia.

Se avete letto già il box o comunque avete giocato almeno uno dei due titoli precedenti, non dovreste avere difficoltà ad intuire chi sia il cattivo di turno... Esatto, proprio lui, il professor

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Elvin Atombender! Pare infatti che, anche questa volta, il nostro scienziato pazzo preferito, abbia trovato il modo di sopravvivere all'ultima scarica di mazzate dello stoico agente. Ma non siamo mica nel 2025? Esatto, però il buon Elvin deve avere trovato un modo, piuttosto meschino anzichenò, di ibernarsi temporaneamente in modo tale da potere cambiare aria, o meglio epoca, e poter così sfuggire dalle grinfie dell'agente 4125, deciso fermamente a non permettere di portare a termine neanche una virgola dei piani malefici del professore. Sta di fatto che proprio nel 2025, Atombender effettua il suo "sgelo" e si "ribarrica" all'interno di un quartier generale per certi versi molto simile ai precedenti, ovvero a forma di torre. Ovviamente lo scopo del giocatore è quello di calarsi (chi è che ha detto un acido che lo scuoio?) nei panni unti, sporchi e stracciati (non vuol dire che malgrado siano panni da eroe, non puzzino o facciano schifo, però per il bene dell'umanità si fa questo ed altro!) e cercare, ancora una volta, di eliminare, e questa volta si spera per sempre, il professor Atombender, deciso più che mai a sguinzagliare per il mondo il suo nuovo e potentissimo robot.

Mentre però nei primi due Impossible Mission il personaggio da manovrare era unico (ovvero il mitico agente 4125, così come lo chiamò anche ZZAP! nella recensione di Impossible Mission 2 corredata di una splendente Medaglia d'Oro. Sigh - Altri tempi...) e non si poteva sceglierne altri, nella versione 2025 è possibile scegliere tra tre diversi "character": Tasha, la donna Rambo del gruppo, Ram 2, il robot rinnegato e fratello sfigato del T1000 di "terminatoriana memoria" e un agente in pensione, prototipo de "Il Giustiziere della Notte" in vacanza a Riccione, di nome Felix Fly.

Ovviamente, anche questa volta, l'agente prescelto non sarà lasciato al suo destino all'interno della torre, ma potrà facilmente usufruire di alcuni servizi semplicemente collegandosi ad uno dei terminali facilmente incontrabili durante l'esplorazione dei vari livelli che compongono l'edificio. Una volta collegati a un terminale è possibile scegliere tra diverse opzioni; il terminale più importante è forse il terminale localizzatore, che vi dà l'ubicazione degli altri terminali disseminati qua e là, semplicemente selezionando quello desiderato. Altri tipi di terminale sono ad esempio il "Circuit Board Configuration Terminal" che vi permette di accedere a una sotto sezione nella quale vi vengono mostrati i pezzi di chiave circuitale in vostro possesso o che vi mettono in grado, una volta raccolti tutti i frammenti, di ricostruirla mediante un semplice gioco del 15, nel nostro caso del nove, fino a quando non troverete la combinazione giusta e sbloccare così i sistemi di sicurezza del livello; quando vi collegate invece al terminale "SPPAM", troverete ad attendervi una sezioncina arcade tipo Galaga, per potenziare il proprio armamento o avere un piccolo aiuto nella risoluzione del puzzle. Il terminale "Holo Sequencer" contiene un altro "bellissimo" giochillo molto simile al vecchio Simon, dove dovrete ripetere la corretta sequenza di una serie di note musicali. L'ultimo terminale, ma non per questo meno importante, è il terminale inventario nel quale potrete decidere di depositare alcune vostre armi per poi poterle utilizzare in seguito, dal momento che sono trasportabili solo tre oggetti contemporaneamente. Gli oggetti e i pezzi di chiave si possono trovare spulciando tra auto, moto, librerie e amenità del genere, semplicemente indicando verso l'alto quando vi trovate davanti ad uno di questi, facendo così scorrere una barra di ricerca proporzionale alla grandezza dell'oggetto, il tutto facendo sempre molta attenzione ai robot che sorvegliano i vari piani.

Una volta completato e risolto il puzzle, potrete dirigervi verso l'ascensore che vi trasporterà in altre sezioni della torre, fino allo scontro finale con Atombender in persona, cercando di sfruttare il tempo a vostra disposizione nel migliore dei modi... Ora sparatevi i vari "bocs" e il commento, che è meglio...

Andrea "MAO" Della Caice

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPOSSIBLE MISSION 2025
THE SPECIAL EDITION

BEEP! BIP! BEE! BOP! A LUL... Ehm... Questa è la sezione dell'holo sequencer dove dovrete ripetere la sequenza esatta dei colori, o se vi torna più comodo, dei suoni che il computer genera a random. Una volta ripetuta la sequenza esatta per tre volte, potete come al solito scegliere tra una maggiore potenza oppure alcuni indizi sul puzzle, che a dire la verità non ho ancora ben capito a cosa servano...

REFORZADORES DE ENERGIA!

Queste sono, secondo il manuale trascritto in spagnolo, gli oggetti di cui si parlava durante la recensione e che possono essere trovati esaminando accuratamente i diversi "soprammobili" sistemati qua e là all'interno di un livello.

JET-PACK
Bellissimo! Forse la cosa migliore dell'intero gioco! Attivata questa icona vi troverete con uno splendido jet-pack sulle spalle e anche di una pistola per eliminare delle bocce volanti che si materializzano all'improvviso ogniqualvolta lo adoperiate. A differenza degli altri oggetti poi, il jet-pack può essere riutilizzato più volte, e per la precisione fino a quando non si esaurisce una barra di energia che viene visualizzata istantaneamente all'attivazione.

MAGNETI ENERGETICI
Sembra il nome di un gruppo hard core, ma invece questi oggetti hanno la capacità, una volta attivati, di richiamare al livello dove vi trovate un eventuale ascensore disgraziatamente rimasto bloccato a un piano a voi irraggiungibile.

FUCILE AD AGHI
Dubito seriamente che un fucile che spara degli aghetti (almeno così dice il manuale e anche in inglese il nome originale e Needle Gun, perciò...) riesca a danneggiare dei robot letali come quelli di Atombender, ma pare proprio che l'effetto sia questo. Mah...

RESET DELLE PIATTAFORME
Come nei precedenti capitoli della saga, anche qui potrete usufruire di un servizio di "resettaggio" degli ascensori semplicemente attivando l'icona e BAMF.... Tutti gli ascensori si ritroveranno nelle loro posizioni iniziali. Bello, eh?

GRANATE FRASTORNANTI
Sono delle micro bombe che esplodono solo quando urtano qualcosa. La gittata del lancio è determinata proporzionalmente alla durata della pressione del tasto di fuoco.

INVISIBILITA'
Il manuale traduce "Cloaking Device" con un "macchina che rende invisibile" ed effettivamente questa è la traduzione letterale (sbagliato: cloaking vuol dire "camuffamento"). Alla fin della fiera questa icona-oggetto vi permetterà di diventare intangibili per i robot, creando una serie di sdoppiamenti dietro il vostro sprite principale che vi permetteranno di variarne il funzionamento e la durata.

POWER SEARCH
Ovvero la lente di ingrandimento più massiccia del mondo! Questo utilissimo power up vi consente di velocizzare le vostre operazioni di ricerca per un breve periodo di tempo e può tornare veramente molto utile quando vi trovate in un piano stracolmo di oggetti, ma con molta gentaglia che vi impedisce di fare il vostro dovere. "Comoderrimo".

DISGUIDO OLOGRAFICO
La mia libera traduzione, che tra parentesi non ha un vero e proprio significato riferito al funzionamento corretto dell'oggetto (però non mi piaceva la traduzione del manuale), vi permette di assumere delle sembianze robotiche (avete presente Walker? Beh, mozzategli le gambe e avrete più o meno lo stesso risultato...) mediante l'utilizzo di un ologramma grazie al quale passare inosservati agli "occhi" dei robottini. Piccolo particolare: non potrete né saltare, né sparare e tantomeno attivare altri oggetti quando questa icona è attiva.

AUTOSOLVER
Se avete la fortuna di trovare questo oggettuncolo, vi risparmierete la fatica di risolvere alla fine del livello il rompicapo che vi darà libero accesso all'ascensore. E' letteralmente uno sballo vedere il computer che esegue questa tediosa operazione al posto vostro....

Questo è un terminale per certi versi molto simile al terminale dell'inventario, ma la sua funzione non è proprio questa... La schermata in questione viene visualizzata ogni qualvolta risolvete uno dei due "giochini", e vi vengono date due possibilità: se scegliete l'opzione "più potenza", accederete a questo schermo e potrete scegliere a vostro piacimento uno dei power up disponibili... Almeno a livello Easy, potrete effettuare questa operazione fino a quando non venite in possesso di qualcosa di veramente utile, tipo il Jet-Pack o l'Autosolver.

Signori e signore, in tutto il suo splendore (?!?) Galaga 2025! Per potere giocare a questo gioiellino non dovete fare altro che collegarvi al terminale SPPAM, ovvero "Pattuglia di Punk Sincronizzati: Minaccia Aliena". Non chiedetemi il significato della sigla, o meglio del significato della sigla, anche perché la prima cosa che mi è venuta in mente sono i Sex Pistols che si rivoltano nella tomba facendo ginnastica ritmica. A parte questi pensieri strani, questo è uno dei modi per accattarsi più facilmente power up e indizi sul puzzle.

E questi dovrebbero essere gli eroi di turno? A parte il fatto che sembrano disegnati da un assai poco dotato clone dei Bitmap Brothers, dopo avere passato un weekend in compagnia di quel malato di mente di Jeff Minter, ma hanno pure certe facce da galera!
RAM 2 è una specie di robot in tutto e per tutto simile al T-1000 che si è rinnegato ad Atombender, il quale ha ucciso il suo robot gemello RAM 1. Storia triste. Tasha è la ragazza con l'ombelico più sporgente dell'universo e braccia snodabili come la Barbie! Pare che sia pure una campionessa di ginnastica potenziata, una disciplina molto in voga nel 2025. Per ultimo c'è Felix "la Mosca" Fly, chiamato così dagli amici poiché rimane sempre invischiato in storie che "puzzano"... Di che cosa ditelo voi, io non posso scriverlo! Spero proprio di non campare fino al 2025, perché se mi dovessi ritrovare in mezzo ad uno stuolo di dementi del genere non so proprio cosa farei...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ed ecco a voi la chiave di tutto il gioco! Giochi di parole a parte, questo è il terminale nel quale dovrete ricostruire la chiave elettronica che abilita l'uso dell'ascensore per evacuare un livello. Per risolverlo avrete bisogno di nove tasselli, una buona dose di fortuna, pazienza e possibilmente di un bell'Autosolver. Se proprio non possedete nessuna di queste cose allora tanto vale che spegnete il computer e vi dedicate a risolvere quelli composti da quattro caselle raffiguranti Topolino, di cui Marco afferma di essere stato campione indiscusso ai tempi dell'asilo...

REVIEW

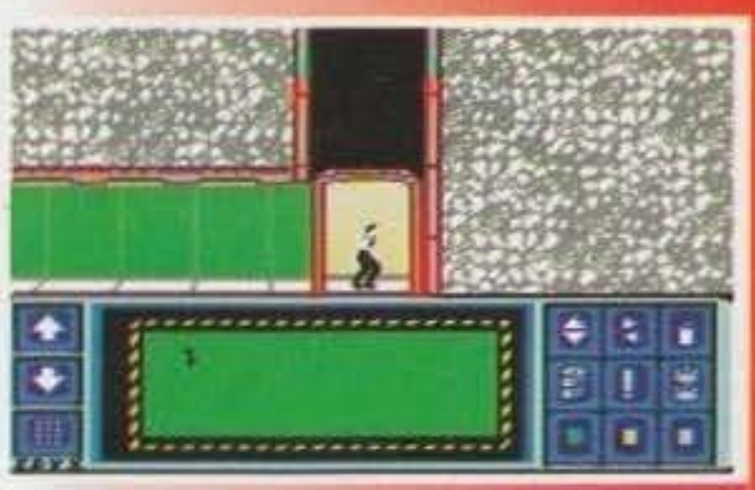
Impossible Mission 2025? 2025 cosa? Imprecazioni, probabilmente. Siamo nel 1994 e ancora c'è gente che si ostina a sfoggiare su Amiga (stiamo parlando di quel computer della Commodore che ci ha mostrato giochi con centinaia di colori su schermo e tre strati di parallasse, ricordate?) degli scrolling scattosi e/o lenti. Eppoi che fine ha fatto la vecchia linea di coerenza che la EPYX ci teneva tanto a mantenere? Si può sapere perché il sistema di sicurezza del complesso dovrebbe consistere in una serie di giochini demenziali? Se non l'avete ancora capito: il gioco non mi è piaciuto.

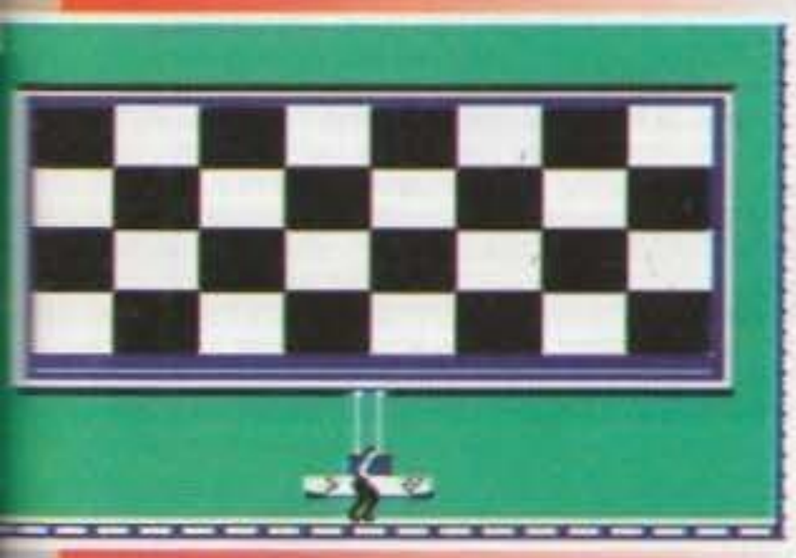
CD IMPOSSIBILI?

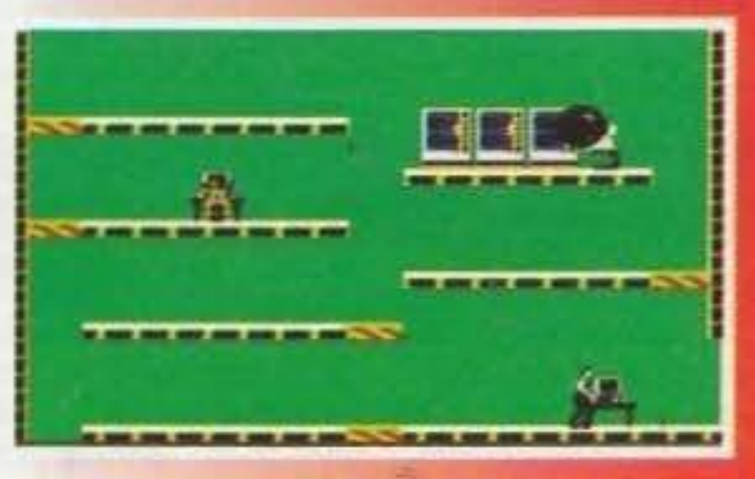
Quella che vedete in queste pagine è la versione per Amiga 1200 e 4000 di Impossible Mission 2025, ma faranno presto il loro ingresso sul mercato anche la versione 500 e quella CD-32.
Proprio quest'ultima pare che sia quella realizzata meglio, nel senso che dovranno fare bella mostra di loro, un'infinità di animazioni tridimensionali e rendering di vario tipo. Circolano voci, poi, che lo scontro finale con Atombender sia qualcosa di favoloso: immaginatevi un esoscheletro contenente il buon professore che si muove a trecentosessanta gradi in puro 3D e che vi spara addosso con una violenza di fuoco inaudita! Purtroppo non abbiamo nessuna foto da mostrarvi, però io ne ho viste un paio e vi assicuro che sono incredibilmente spettacolari! Speriamo che il tutto funzioni poi come promesso... Comunque sarebbe uno dei primi, se non addirittura il primo, gioco convertito da AMIGA 500 o 1200 a CD-32 che non sia una semplice trascrizione di codice con l'aggiunta di un po' di sonoro (sai che ci vuole.... è un CD), ma qualcosa almeno in parte di originale che sappia perlomeno sfruttare alcune delle caratteristiche della nuova macchina di casa Commodore, caratteristiche fino ad ora misteriosamente celate nell'ombra (a parte con Microcosm, che qualcosa l'ha fatto intravedere....).

MISSIONI EPICHE...

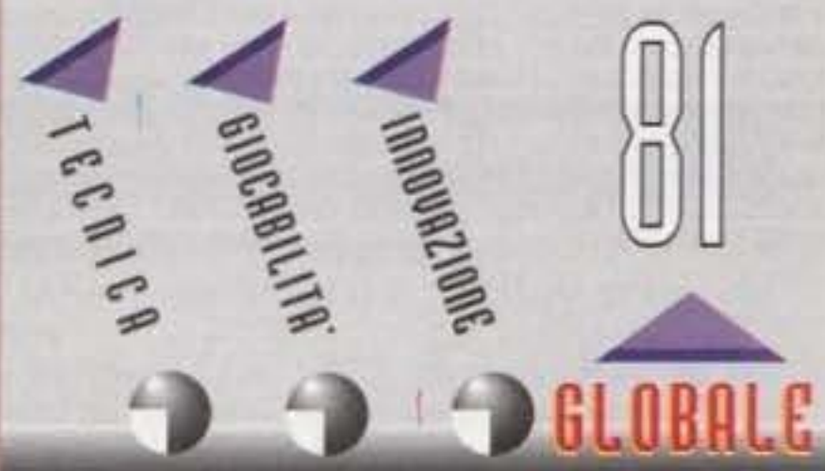
Il compito del giocatore nei primi due Impossible Mission, pubblicati dalla Epyx (tra parentesi autrice di altri veri e indiscutibili capolavori per C64 (mai termine fu più indicato, ndMax) quali World Games, Winter e Summer Games, California Games... (e i due Pitstop? NdMax)) era quello di sconfiggere, tanto per cambiare, il professor Elvin Atombender. In entrambi gli episodi, il malvagio professore tentava di eliminare la razza umana tramite l'utilizzo di alcuni ordigni poco entusiasmanti tipo bombe atomiche e varianti sul genere. Per risolvere questo ingrato compito venne reclutato l'agente più massiccio, atletico e incavolato che la storia ricordi: l'agente speciale 4125.
Lo scopo del nostro benemerito eroe era quello di infiltrarsi all'interno della base di Atombender, una sorta di edificio a più torri, e sventarne i piani esplorando una serie di stanze difese da alcuni stupidi, ma letali robottini. Nel primo episodio, il nostro agente era chiamato ad affrontare dei puzzle abbastanza complicati, e, aiutandosi con un mini terminale tascabile, doveva risolvere lo stesso che era composto da alcune schede perforate di colore diverso, fino ad avere libero accesso all'abitazione di Atombender ed eliminarlo.
In Impossible Mission 2, i protagonisti erano sempre gli stessi, ovvero 4125, Atombender e le diaboliche torri piene zeppe di robots, trabocchetti e indizi vari. La dinamica era anch'essa invariata: cercare dei pezzi di puzzle, questa volta sottoforma di sei jingles musicali rinchiusi all'interno di casseforti nelle diverse torri, e poi utilizzarli per raggiungere e affrontare per l'ennesima e ultima volta, almeno fino ad oggi, il professore Elvin Atombender (che, per la cronaca, si lanciava e di conseguenza si spiaccicava dal tetto del Westin Boniventure Hotel, ed era anche d'età considerevolmente più avanzata rispetto all'Elvin che scorgiamo sulla scatola - non c'è più religione NdMA)...







Mi sembrava troppo bello per essere vero, è infatti è stato così! Impossible Mission 2025 è un mezzo fiasco, con mio grande rammarico. Insomma, l'impressione avuta dalla preview è stata del tutto diversa, dovuta anche al fatto di non avere visto il gioco nell'insieme, ma c'è proprio qualcosa che non va. I sottogiochi sono davvero per cerebrolesi, e non c'è niente di veramente innovativo che riesca a fare di Impossible Mission 2025 un buon prodotto. Tanto per dire, il commento globale dell'intera redazione è stato: "Ma che porcata!", seguite dalle 2025 imprecazioni di JH, però alla fin fine questo seguito non brillerà di certo per classe, ma qualche partita la si riesce comunque a fare, visto e considerato che malgrado tutto, almeno lo spirito degli originali viene mantenuto abbastanza inalterato. Nel complesso, quindi, Impossible Mission 2025 è un gioco discreto, al quale manca quel non so che per essere considerato un videogame di culto come i suoi predecessori. Non posso concordare con JH per quanto riguarda l'aspetto grafico, che a parte qualche frame dello sprite principale, mi è sembrata piuttosto curata e con un discreto effetto di parallasse. Vabbè... Ah, visto che non sono sicuro di averlo scritto in precedenza, lo scrivo adesso: per tutti coloro che non possedessero il primo Impossible Mission, alla MicroProse hanno pensato bene di mettere l'opzione "versione classica" nel menu iniziale, in modo tale da poter giocare integralmente il primo capitolo della saga, con la stessa grafica (forse solo i colori sono stati un filo ritoccati) e lo stesso identico sonoro. Almeno per questo Impossible Mission 2025 va tenuto in considerazione... Da parte mia sono davvero curioso di sapere come si comporterà la stampa internazionale di fronte a un prodotto così ambiguo. Mah, chi vivrà vedrà...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA PROMOZIONE

RIVENDITORI AUTORIZZATI

PIEMONTE-VALLE D'AOSTA * **ALEX COMPUTERS** C.so Francia 333/4 TORINO * **ALEX COMPUTERS** V.Tripoli 179/b TORINO * **AMERICAN'S GAME** V. Sacchi 26/b TORINO * **COMPUTEL** C.so G.Cesare 56 Bis TORINO *METRO **PIEMONTE** V. P.Veronese 25 TORINO * **SOFTEL** V. Nizza 45/f TO-RINO* **TV MIRAFIORI** C.so Unione Sovietica 381 TORINO * **VIDEOSERVICE** V.le Vittoria 34 ALPGNA-NO (TO) *. **MONITOR** C.so Francia 92/c COLLEGNO (TO) * **ALEX SHOPVILLE LE GRU** V. Crea 10 GRUGLIASCO (TO) * **TRONY SHOPVILLE LE GRU** V. Crea 10 GRUGLIASCO (TO) * **ME-TRO PREALPI** V. Savona 97 MONCALIERI (TO) * **COMPUTER WORK** V. Rivoli 38/a ORBASSANO (TO) * **AGARTHI** V. Montegrappa 112 RIVOLI (TO) * **TRONY C.Comm.le PANORAMA** V. P.L.Ner-vi 12 SETTIMO TORINESE (TO) * **PC GOLD** V. Gramsci 49 ALESSANDRIA * **ITACOM** C.so Torino 160 ASTI * **FATIM SYSTEM** V. Pellico 10 CUNEO * **ROSSI COMPUTERS** C.so Nizza 42 CUNEO *ALGER C.so Roma 62 SAVIGNANO (CN) * **BOSETTI** V. Roma 149 FOSSANO (CN) * **PERSONA SOFT SERVICE** V. Giovanni XXIII 16 BORGO S. DALMAZZO (CN) *EXPERT **SISTEM ITALIA** V. Canobbio 16/a NOVARA * **PROGRAMMA** 3 V.le Buonarroti 8 NOVARA * **K & G** V. Ranzoni 2 NOVARA* **ELLIOTT COMPUTER SHOP** P.zza Don Minzoni 32 VERBANIA-INTRA (NO) * **ELETTRONICA DI BELLOMO** V. Scalise 5 VERCELLI * **MEGALOMANIA** V. G.Ferraris 90 VERCELLI * **CAMELOT** V. Micca 33 BIELLA (VC) * **CSI TEOREMA** V. Losana 9 BIELLA (VC) * **HOBBYLAND** V.Bertodano 1 BIELLA (VC) **LOMBARDIA** * **AG INFORMATICA** V. G.Silva 49 MILANO.ALCOR V. P.Sarpi 7 MILANO * **ALCOR 1** V.le Gran Sasso 50 MILANO * **BCS** V. Montegani 11 MILANO * **COMPUTER DISCOUNT** V.Cenisio 12 MILANO * **COMPUTER STORE** V. Cardinal Mezzofanti 29 MILANO *DATAFILE V. Capponi 5 MILANO * **GALIMBERTI** C.so Buenos Aires 74 MILANO * **GALIMBERTI** V. Canonica MILANO * **HOMIC SHOP** P.zza De Angeli 3 MILANO * **JOYSTICK FUN** V. Lorenteggio 38 MILANO * **KRAMER ELECTRO-NIC** V. Kramer 19 MILANO * **MARCUCCI** V. F.lli Bronzetti 37 MILANO * **MG SHOP** V. Lattuada (Ang. V. Montenero) MILANO * **NEWEL** V. Mac Mahon 75 MILANO * **NIKI SHOW ROOM** V. Tavazzano 14 MILANO * **PC POINT** V.le Monza 48 MILANO * **PER GIOCO** V. S.Prospero,1 MILANO * **PER GIOCO** V. Aldrovandi MILANO * **PRINTEX** V. G. Boni 41 MILANO * **RIVOLA** V. Vitruvio 40/43 MILANO * **SUPERGAMES** V. Vitruvio 37 MILANO * **TC CENTRO** Gall.Corsia dei Servi 11 MILANO * **VIRGIN RETAIL** V. Dogana 2 MILANO * **VIRTUALI** V. Rasori 18 MILANO * **WAREHOUSE** C.so Buenos Aires 53 MILANO * **PENATI** V. Ticino 1 ABBIATEGRASSO (MI)* **GALIMBERI** V. Naz. dei Giovi 28/30 BARLASSINA (MI) * **ART OF NESSIE** V. Grandi 17 CESANO BOSCONE (MI) * **METRO CEB** V. B. Croce Nuova Strada Vigevanese CESANO BOSCONE (MI) * **METRO LOMBARDA** V. Gozzano 19 CINISELLO BALSAMO (MI) * **PENATI** V. S.da Corbet-ta 49/b CORBETTA (MI) * **ARIVIVIS** P.zza I maggio 13 CORSICO (MI) * **INFOTECA** V. Saronnese 16 LEGNANO(MI) * **NEW GAMES** C.so Garibaldi 199 LEGNANO (MI) * **HYPERGAMES** V. Matteotti 60/b LISSONE (MI)* **MORI SISTEMI** V. Pace 8 MEDA (MI) * **TUTTOSOFTWARE** V. Monti 5 MELEGNANO (MI)* **ACTE** V. Foscolo 48 MONZA (MI)* **BIT 84** V. Italia 4 MONZA (MI) * **IL CURSORE** V. Campo dei Fiori 35 NOVATE MILANESE (MI) * **TRONY C.Comm.le** C.SO EUROPA RHO (MI)* **TRONY C.Comm.le FIORDALISO** V. Curiel 25 ROZZANO (MI)* **METRO PADANA** V. XXV Aprile 23 S.DONATO MILANESE (MI) * **ATLANTIDE** V. Rossini 43 SEREGNO (MI).EASY SOFWARE V. Gramsci 52 S.S. GIOVANNI (MI) * **ELECTA** L.go Giovanni XXIII 7/b SETTIMO MILANESE (MI) * **GALIMBERTI** V. Testi S.S.GIOVANNI (MI) * **PROXIMA CITTA' MERCATO** V. Padana Superiore 292 VIMODRONE (MI) * **MEGABYTE** 2 V. Scuri 4 BERGAMO * **TINTORI** V. Broseta 1 BERGAMO * **MEDIA WORLD** C.Comm.le CURNO V. Fermi 1 CURNO (BG) * **COMPUTER DISCOUNT** C.so Cavour 62 BRESCIA * **DIMENSIONE UFFICIO** V. Papa 4 BRESCIA.G.VIGASIO V. Trento 3 BRESCIA * **MASTER INFORMATICA** V. Ugoni 10 /b BRESCIA *.**METRO SEBINO** V. Noce 116 BRESCIA * **TC CENTRO** V. V. Emanuele ang. V. Bulloni BRESCIA * **VIGASIO** Portici Zanardelli 3 BRESCIA * **MEGABYTE** V. Castello 1 DESENZANO DEL GARDA (BS) * **NEW GAME** V. IV Novembre 55 LUMEZZANE P. (BS) * **GALIMBERTI** V. Paoli 47/a COMO * **IL COMPUTER DI FERRARI** V. Indipendenza 88/90 COMO * **LAGO** V. Benzi 18 COMO * **MANTOVANI TRONIC'S** V. Plinio 11 COMO * **MANTOVANI TRONIC'S** V. Morazzone 15 COMO * **ELTONGROS** V. L.Da Vinci 54 BARZANO'(CO) * **GALIMBERTI** V. Risorgimento CASSINA RIZZARDI (CO) * **DATA FOUND** V. Volta 4 ERBA (CO)* **FUMAGALLI** V. Cairoli 48 LECCO (CO) * **MEDIAWORLD** C.Comm.le Mirabello V.le Lombardia 6 MIRABELLO DI CANTU' (CO) * **ERRE INFORMATICA** V. Milano 2/g CREMONA * **PRISMA** V. B.da Dovara 8 CREMONA * **ELCOM** V. L.Comune 15 CREMA (CR) * **MONDO COMPUTER** C.Comm.le * **CREMONA 2** V. E.Berlinguer GATESCO P.(CR) * **MEGABYTE** 4 V. P. F. Calvi 95 MANTOVA * **FUTURE LAND** V. Botturi 28 CASTEL GOFFREDO (MN) * **R.G.B. COMPUTERS** V.Gnutti 38 CASTIGLION DELLE STIVIÈRE (MN) * **ASSITEC** V. Trieste 97/a /b PAVIA * **LA VOCE DELLA LUNA** C.so Mazzini 1/b PAVIA * **SENNA** V. Calchi 5 PAVIA * **SW INFORMATICA** C.Comm.le MINERVA V. Battisti 42 PAVIA*MEDIAWORLD C.Comm.le MONTEBELLO V. Mazza 50 MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) * **MAGIC SCREEN** V. Mazzini 44/a SONDRIO * **ALMOS** V. del Cairo 26 VARESE * **FLOPPY** V. Morazzone 2 VARESE * **FLOPPY** V. Carrobio 13 VARESE * **BUSTO BIT** V. Gavignana 17 BUSTO ARSIZIO (VA) * **METRO AL.IT** V.le Borri 39 CASTELLANZA (VA) * **GALIMBERTI** V. Lazzaroni SARONNO (VA) * **VIDEOLINE** V. Carcano 14 SARONNO (VA) **TRIVENETO** * **SARTORELLO** V. Duca D'Aosta 4 CEGGIA (VE) * **SME** V. Orsato 5 MARGHERA (VE)* **GUERRA COMPUTER** V. Bissuola 20/a MESTRE (VE) * **METRO VENETO** SS.Romea ang.V. Colombara MESTRE (VE) * **SME** V. Torino 101 MESTRE (VE) * **TREKILOWATT**,V. Felisati MESTRE (VE)* **GUERRA COMPUTER** V. Gramsci 52 MIRANO (VE) * **MULTIMEDIA** V. Colombo 6 MIRANO (VE) * **SARTORELLO** V. Venezia 8 PORTOGRUARO (VE) * **COMPUMANIA** V. C.Leoni 32 PADOVA * **COMPUTER MARKET** V. Giotto 29 PADOVA * **COMPUTER SACE** V. Carducci 26 PADOVA * **CENTRO GIOTTO** V. Venezia 61 PADOVA * **OTC** V. Sorio 102/a PADOVA * **SARTO COMPUTER** P.zza Eremitani 17 PADOVA * **OTC** V. Europa 2 GALLIERA VENETA (PD) * **CLINICA R. DEL COMPUTER** V. R.Margherita 7/9 ROVIGO * **E.L.B. TELECOM** V. Montello 13 /a TREVISO * **GUERRA COMPUTER** P.zza Trentin 6 TREVISO * **COMPUTER SHOP CENTRO I GIARDINI DEL SOLE** V. Europa CASTELFRANCO VENETO (TV) * **SIDESTREET** V. S.D'Acquisto 8 MONTEBELLUNA (TV) * **SME** V. Conegliano 59 SUSEGANA (TV) * **COMPUGAMES** C.so Cavour 5/a VERONA * **GUERRA COMPUTER** Vicolo Volto S.Luca 6 VERONA * **MEGABYTE** V. XX Settembre 18 VERONA * **METRO ADIGE** V.Torricelli 17 VERONA * **ONEBIT** V. M.Padri 7/a VERONA * **POWER MEDIA** P.zza S.Tomaso 10 VERONA * **C+S** V. Pascoli 40/d AFFI (VR) * **COMPUCENTER** (adiac.Citta' Mercato) BUSSOLENGO (VR) * **COMPUTER POINT** V.De Gasperi 98/a BUSSOLENGO(VR) *TRONY V. del Lavoro 43 BUSSOLENGO (VR) *GUERRA COMPUTER C.so Mure Porta Nuova 21/23 VICENZA*GUERRA COMPUTER C.so S.Felice Fortunato VICENZA * **OTC** V. Divisione Folgore 24 VICENZA * **OTC** V. P.Girardi 16 BASSANO DEL GRAPPA (VI) * **SIDESTREET** L.go Parolini 62 BASSANO DEL GRAPPA (VI) * **TECNOCITY** V. Val-posina 55 THIENE (VI) * **MUSIC CENTER** V. Bolzano 39 TRENTO * **TOPWARE** V. Brennero 320 TRENTO* **AL RISPA-RMIO ROVERCENTER** V.le del Lavoro 18 ROVERETO (TN) * **COMPUTER POINT** V. Rovigo 22/a BOLZANO* **MACRO- MAT** V. Museo 54 BOLZANO * **METRO DOLOMITI** V. A.Volta 8 BOLZANO * **TOPWARE** V. dalla Chiesa 1/b LAIVES (BZ) * **CENTRO TRIESTINO INFORMATICA** V. Pascoli 4 TRIESTE * **COMPUTER SHOP** V. P.Reti 6 TRIESTE * **GUERRA COMPUTER** V. Fonderia TRIESTE * **MURRISOFT** V. Torrebianca 26 TRIESTE * **SME** V. Udine 28 ZOPPOLA (PN) * **MOFERT** V. Leopardi 24 UDINE * **POWER MEDIA** V. Cividale 118 UDINE.SIDE V.le Tricesimo 165 UDINE * **SIDE** V.le Palmanova 213 UDINE * **TERMINAL SYSTEM** V.le Tricesimo 181 UDINE * **ZAMI** V.le Ungheria 60 UDINE * **ZAMI** V. Gemona 32/a UDINE * **ZAMI** V. Mazzini 5 UDINE * **SIDE** V. Nazionale 131 TAVAGNACCO (UD) **EMILIA ROMAGNA** * **CARTOLERIA PORTANOVA** V. Portanova 18/a BOLOGNA * **CARTOLERIA STERLINO** V. Murri 73/d BOLOGNA * **CARTOLERIA STERLINO** V. Indipendenza 66 BOLOGNA * **CARTOLERIA STERLINO** V. Lom-bardi 43 BOLOGNA * **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V. E. Ponente 56 BOLOGNA * **ECS** V. Casarini 3/c BO-LOGNA * **MORINI E FEDERICI** V. Marconi 28/c BOLOGNA * **SISTEMI APERTI** V. Irnerio 10/e BOLOGNA * **IPERCOOP CENTRO BORGO** V. M.E.Lepido 184 BOLOGNA * **TRONY SHOPVILLE GRAN RENO** V. Bazzanese 88 CASALECCHIO DI RENO (BO) * **METRO EMILIA** V. Saliceto 1 CASTELMAGGIORE (BO) * **MASTER SYSTEM** Centergross Blocco 28 Gall. B n.138 FUNO DI ARGELATO (BO) * **HARD & SOFT SERVICE** Centro Leonardo V. Amendola 129 IMOLA (BO) * **HIFI ALTA FEDELTA'** V. Cavour 16 IMOLA (BO) * **CENTRO UFFICIO** V. Liberta' 79 MEDICINA (BO) * **INFOMASTER** V. E.Levante 124 S.LAZZARO DI SAVENA (BO) * **BUSINESS POINT** V. C.Mayr 85 FERRARA * **ON LINE SOFTWARE** V. Saraceno 78 FERRARA * **ON LINE SOFTWARE** C.Comm.le TIGLI ARGENTA (FE) * **COMPUTER VI-DEO CENTER** V.Campo di Marte 122 FORLI' * **NERI PUNTO GAMES** V. Zanchini 13 FORLI' * **NERI** V. Regnoli 92 FORLI' * **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V.le Europa 19 CESENA (FO)* **MEDIA WORLD** C.Comm.le ROMAGNACEN-TER P.zza Colombo 3 SAVIGNANO SUL RUBICONE (FO) * **COMPUTER HOUSE** V.le Tripoli 193 RIMINI (FO) * **EASY COMPUTER E SOFTWARE** V. Pascoli 37/a RIMINI (FO) * **VISERBA COMPUTER SERVICE** V. G.Dadi 99/b VISEBA DI RIMINI (FO)* **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V. Bellinzona 29 MODENA * **ORSA MAGGIORE** P.zza Matte-otti 20 MODE * **ORSA MAGGIORE** C.Comm.le PORTALI V.le dello Sport 50/22 MODENA * **RED & BLACKCOMPUTER** V.Monte S botino 1/e CARPI (MO) * **BERTONI ROMANO** C.so Italia 28 VIGNOLA (MO)* **BLUE** C. Comm.le CENTRO TORRI V Leonardo 69/a int. 42 PARMA * **ZANICHELLI** V. E.Casa 6 PARMA * **E.M.A.V.** V.Almi 2 FIDENZA (PR) * **DELTACO PUTER** V. Martiri della Resistenza 15/g PIACENZA * **HIGH PRESTIGE** V. Carducci 4 PIACENZA * **COMPUTER HO** V. Trieste 134 RAVENNA * **O.T.C.ITALIA** V. Faentina 94 RAVENNA * **ZUCCHERELLI** V. Cavour 74 RAVENNA *E CTRON INFORMATICA** V. F.lli Cortesi 17 LUGO (RA) * **PRISMA** V. Foro Boario 35 LUGO (RA) * **COMPUTERLI** V. S.Rocco 10/c REGGIO EMILIA * **FROG** V. Emilia S.Stefano 9/c REGGIO EMILIA * **G.M. SYSTEM** V. Emilia Ospizio 52/a/b REGGIO EMILIA * **L'ALTRO MONDO** V. G.Davoli 5/b REGGIO EMILIA * **PAZZI PUPAZZI** V.Emilia Est 20 RE GIO EMILIA * **VIDEO HOUSE** V.le Olimpia 14/a REGGIO EMILIA * **SAN MARINO INFORMATICA** V. Cantu' 16 DOG NA (RSM) * **ELECTRONICS** V. G.da Carpi 209 FIORINA SERRAVALLE (RSM) **LIGURIA** * **ABM COMPUTER** P De Ferrari 2/r GENOVA * **GAMEMANIA** V. Piacenza 294/r GENOVA * **RAINBOW COMPUTING** V. R.Gestro 10 GENOVA * **METRO LIGURIA** V. Romairone 4/n BOLZANETO (GE) * **COMPUTER UNION** V. Storace 4/6 r SAMPIE DARENA (GE) * **OFFICE & GAMES** P.zza Bianchi 9 IMPERIA * **CELESIA ENZA** V.Garibaldi 144 LOA-NO (SV) **TOSCANA** * **ABACO** V. C.del Prete 27/r FIRENZE * **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V.le Don Min-zoni 31 FIRENZE * **DEDO SISTEMI SHOP** V.le Europa 96 FIRENZE * **DEDO SISTEMI SHOP** V. Cavour 170/r FIRENZE *DE SISTEMI SHOP** V. di Novoli 42/b FIRENZE * **GPL MARZOCCO** V. de' Martelli 6 FIRENZE * **MATRIX COMPUTER** Demidoff 85 FIRENZE * **NEW COMPUTER SERVICE** V. Alfani 2/r FIRENZE * **PUNTO SOFT** V.Torcico-da 1/r FIRE * **PUNTO SOFT** 2 V. R.Tedalda 39/b FIRENZE * **PUNTO SOFT** 3 V.le Guidoni 77/bFIRENZE * **TELEINFORMATICA TOSCANA** V. Bronzino 36 FIRENZE * **P.B.S.** V. P. Neruda 11 CERTALDO (FI) * **CD PRATO** V.le Monte-grappa 155 PRATO (FI) * **COMPUTER DREAM** V. F.Strozzi 89/b PRATO (FI) * **FLOPPY** V. Silvestri 15 PRATO (FI) * **LIBRERIA AL CASTELLO** V.le Piave 12/14 PRATO (FI) * **RED POINT** V. Zarini 184 PRATO (FI) * **DEDO SISTEMI SHO** V. Paoli 11 SCANDICCI (FI) * **PUNTO SOFT** 4 V. Alfieri 10 SCANDICCI (FI) * **METRO TOSCANA** V. del Cantone 4 SE STO FIORENTINO (FI) * **CD AREZZO** V. M. Perennio 58 AREZZO * **MULTIDEIT** P.zza Risorgimento 10 AREZZO * **READY TEC** V.le Michelangelo 104 AREZZO * **EUROMEDIA** V. Lavagnini 219 S. GIOVANNI VALDARNO (AR) * **COMPUTER SERVICE** V. dell'Unione 7 GROSSETO * **COMPUTER SERVICE** V. Piro 21 ORBETELLO (GR) * **VIDEOMANIA** V. Roma 38 PORTO S.STEFANO (GR) * **DRAGON'S LAIR** V. Garibaldi 44 LIVORNO * **ETA BETA** V. S.Francesco 30 LIVORNO * **FUTURA 2** V. Cambini 19 LIVORNO * **MULTIMEDIA** C.so Matteotti 48 CECINA (LI) * **SHASTA** Antiche Saline PORTOFERRAIO (LI)* **PERNA GIANNI** V. R.Margherita 16 ALTOPASCIO (LU)* **IL COMPUTER** V. lombo 216 LIDO CAMAIORE (LU) * **DEDO SISTEMI SHOP** P.zza Dante 10 VIAREGGIO (LU) * **FLOATING POINT** L.Da Vinci 32 MASSA (MS) * **TECNINOVA**S P.zza Guerrazzi 19 PISA * **DIGITAL WORLD** V. Calatafimi 9/a CASTE FRANCO SOTTO (PI) * **METRO ARNO** V. Fagiana Sud OSPEDALETTO (PI) * **ELECTRONIC DREAMS** V. Dante 77 PONTEDERA (PI) * **MATEX** V. Saffi 33 PONTEDERA (PI) * **COMPUTERMANIA** V.le Adua 183/b PISTOIA * **ELECTRONIC SHOP** V. Madonna 49 PISTOIA * **SISIRIUS ITALIA** V. I Maggio 283 MASSA E COZZILE (PT) * **BIANCH ELETTRONICA** Str. Massettana Romana SIENA * **BROGI RENATO** V. Camollia 20 SIENA.SILOG V. Bandini 17/21 SI NA * **READYTEC** V. F.Filzi 15 CHIUSI SCALO (SI) * **COMPUTERMANIA** V. della Repubblica 133 POGGIBONSI (SI * **PUNTO SOFT** 3 V. del Commercio 29 POGGIBONSI (SI) **UMBRIA** * **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V. Angeloni 68 PERUGIA * **MIGLIORATI** V. S.Ercolano 3/10 PERUGIA * **SELD UMBRIA** V. Firenze 30/32 FERROCAVALLO (PG) * **ETABETA** P.zza S.Domenico S.FOLIGNO (PG) * **ABAX** V. P.Romana 118 GUBBIO (PG) * **SINTHESY 91** V. Adriatica 111 PONTE S.GIOVANNI (PG) * **CIEM MINUTI** Ferriera Torgiano S.SISTO (PG) * **SELD UMBRIA** G.Dottori 90 S.SISTO (PG) * **ETABETA** V. Cacciatori delle Alpi 55/57 SPOLETO (PG) * **BACK UP** V. Battisti 3 TE NI * **TECNOUFFICIO** V. P.S. Angelo 18 TERNI **LAZIO** * **ARICO' GIOVANNI** V. Magna Grecia 71 ROMA * **CD RO** V. Anastasio II 338 ROMA * **CD ROMA** V. Merulana 245 ROMA * **CDR** V. Tripoli 1 ROMA * **COMPUTERSHOP** V. della loria 19 ROMA * **DR.SOFT & MR.HARD** V. Amatrice 24 ROMA * **ELETTRONIC 69** C.Comm.le LA ROMANINA Box 69 ROMA * **ELETTRONICA di Milazzo** V.le M.F.Nobiliore 16/22 ROMA * **GAME CENTER** V. delle Palme 56/a/b ROMA * **ELETTRONIC** C.Comm.le I GRANAI V. Nuvolari ROMA * **METRO AURELIA G.R.A. 33 Pescaccio** V. di Brava ROMA * **METRO IMPORT** V. Donatello 37 a/b/c ROMA * **MICROCENTER** V. della Grande Muraglia 6264 ROMA *MONDOPE **SONAL** V. G.Mirri 19 ROMA * **ODIS** P.zza Ponte Lungo 3 ROMA * **ROMA GIOCHI** V. degli Scipioni 109 ROMA * **SPA ZIO PC** V. Chopin 27 ROMA * **TAKE AWAY** V. Tripolitania 164 ROMA * **GEDY** V. Bengasi 20 ANZIO (RM) * **METRO LATINA** V. Laurentina Km.9 CECHIGNOLETTA (RM) * **COMPUTER SCHOOL 2000** V. Mura dei Francesi 99 CIAMPI (RM) * **COMPULAND** V. delle Ombrine 35 FIUMICINO (RM) * **2EMME** V. R.Margherita 21/a LADISPOLI (RM) * **METINCO G.R.A.** Km.36.300 LA RUSTICA (RM) * **M.M SOFTWARE** V. Olivieri 59/b OSTIA LIDO (RM) * **INFOSERVI** V. Latina 24 SANTA MARINELLA (RM) * **S.A.M.** V. S.Pietro 43 VELLETRI (RM) * **COMPUTER DISCOUNT** C. Comm.le MORBELLA V. del Lido LATINA * **ENERGIA 2000** V. dei Bruzi 39 LATINA * **KEY BIT ELETTRONICA** V. Cialdini 8 LATINA * **COMPUTER SHOP- MERCATONE Z** V. S.Rufina CITTA' DUCALE (RI) **MARCHE** * **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V. De Gasperi 78 ANCONA * **ELAN COMPUTER SHOP** V. Torresi 37 ANCONA*COMPUTERSE VICE** C.so Matteotti 51 CHIARAVALLE (AN) * **FIORETTI E VACCARINI** V. Leopardi 55/c FALCONARA (AN)*PE SMA** V. S.Francesco 24 JESI (AN) * **MICROWORLD** V. Flaminia 232 TORRETTE (AN) * **COMPUTER POINT** C.so Mazzini 282 ASCOLI PICENO * **COMPUTER STORE** Contrada Massa 45 SS210 FERMO (AP) * **TRIOZON INFORMATICA** V. B.Buozzi 16 PORTO S. GIORGIO (AP) * **CENTRO ADRIATICO SOFT** V. Rizzo 5 S.B.DEL TRONTO (AP)*ZE UNO COMPUTER** V. Ulpiani 2 S.B.DEL TRONTO (AP) * **MEDIA SHOP** V. Lanza 42 PESARO **ABRUZZO/MOLISE** * **VIDEOCOMP** V. Trieste 18/20 AVEZZANO (AQ) * **COMPUTER MARKET** V. Trieste 79/81 PESCARA * **INFOLAN** V. Pepe 89 PESCARA * **MEGA COMPUTER** V. Nazionale Adriatica 76 PESCARA * **CIABATTONI LUIGI** C.Comm.le PORTICI V. G.Di Vittorio GIULIANOVA LIDO (TE) * **ELETTROMARKET** V. D'Annunzio 31 MARTINSICURO (TE) *ECO SYSTEM** V. G.Albino 11/13 CAMPOBASSO * **COMPUTER SHOP** V. F.D'Ovidio 17 TERMOLI (CB) **CAMPANIA** * **NAPOLI** V. P.Tosti 28/30 NAPOLI * **COMPUTERMANIA** V. C.Corelli 35 NAPOLI * **EUROSISTEM** Via Bernini 80 POLI * **LA CASA DEL RASOIO** P.zza Garibaldi 75 NAPOLI **GIOCO E STRATEGIA** Salita Arenella 22/d NAPOLI *M GASYSTEM** V. E. Bellini 5 NAPOLI * **MFC QUAGLIA** Casata S.Marco 11 NAPOLI * **PITAGORA** V. L.Giordano 77 NA POLI * **SAGMAR** V. S.Lucia 132 NAPOLI * **TOP VIDEO** V. S.Anna dei Lombardi NAPOLI * **TRONY** C.Comm.le MUGI NO V. P.Nanni 54 MUGNANO (NA) * **INFORMATICA ESSE** V. Libertà 258 PORTICI (NA)* **LANZETTA GIOCATTO LI** V. Carducci 45 AVELLINO * **VIDEOMANIA** Via Benevento 72 MONTESARCHIO (BN)* **NEW MEDIA** Via De Gasp 42/44 CASERTA * **NEW COMPUTER MARKET** C.so Garibaldi 65 SALERNO* **COMPUTER SERVICE** V. L.Da Vinci SCAFATI (SA) **PUGLIA** * **COMPUTER SERVICE** V. Davanzati 31 BARI * **METRO LEVANTE** V. la Rotella Zona Industriale BARI * **WILLIAM'S COMPUTER** V.le Unita' D'Italia 79 BARI * **COMPUTER SHOP** V. Carli 17 BARLETTA (B * **INFOPROGRAM** V. Isonzo 4/a BRINDISI * **CALI' & C.** C.so Garibaldi 131 FASANO (BR)* **COMPUTER DISCOUN** V. Mazzarella 31 LECCE * **TREVISI** V. Giusti 2 LECCE* **PROGETTI INFORMATICI** V.le Magna Grecia 108 TARANT **CALABRIA** * **COMPUTER EXPO** V. Nazionale 148/150 CETRARO (CS) * **CONSOLE POINT** V. Alfieri - Pal. Gemel RENDE (CS) **SICILIA** * **BASIC** V. Sammartino 32 PALERMO * **HOME COMPUTER** V.le Alpi 50/c PALERMO *NE SYSTEM** C.so Umberto I 321 S. GIUSEPPE JATO (PA)* **DATA BIT 2000** V. Verdi CASTELTERMINI (AG)* **AZETA** Canfora 140 CATANIA * **L.A.R.A.** V. Regina Elena 37 MISSEMI (CL)* **VIRGINIA GIUSEPPE** V. Madonna della V. 8 CALTAGIRONE (CT)* **LO PRESTI INFORMATICA** V. Falautano 3/7 ENNA* **BIT INFORMATICA** V. Paestum 21 R GUSA* **HOME COMPUTER** V. Galvani 29 RAGUSA* **COMPUTER TIME** V. Filisto 29 SIRACUSA*COMPUTER TIME Garibaldi 110 FLORIDIA (SR)* **BASIC** C.so VI Aprile 332 ALCAMO (TP)* **BIT INFORMATICA** V.Castelvetrano 31/a/b MAZZARA DEL VALLO (TP)*R.T.O. V. Mazzini 7/a CASTELVETRANO (TP)* **TECNOCARTA** V.le Gramsci18/20 PA TANNA (TP) **SARDEGNA** *TRONY C.Comm.le MARCONI V. Doglianova 35 Loc. PIRRI (CA)

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte 7/F - 40069 Zola Predosa (BO) - Tel. 051/75.31.33 - Fax 051 /75.34.18

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

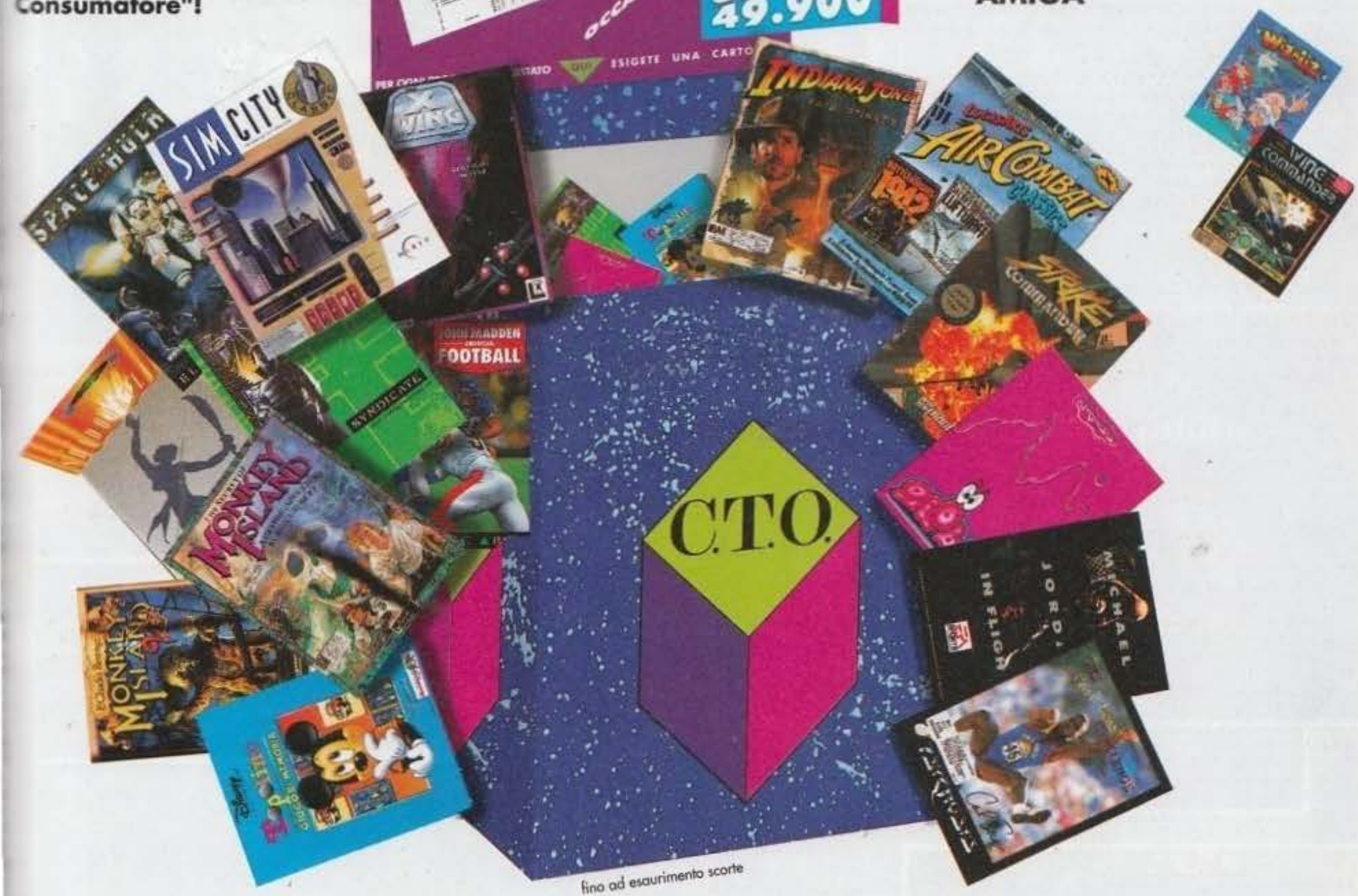
DELL'ESTATE C.T.O.

QUESTA SÌ CHE È UN' OCCASIONE VINCENTE!

Entra subito dai Rivenditori Autorizzati C.T.O.: ti aspetta il miglior software d'autore a prezzi molto interessanti. Nel "contenitore delle meraviglie" abbiamo assortito una straordinaria collezione di titoli di qualità, tra i quali troverai certamente ciò che cercavi. Ultimo, ma non meno importante vantaggio: acquistando anche uno solo di questi prodotti potresti diventare milionario anche tu, con il Grande Concorso C.T.O."Anno del Consumatore"!

Nei Formati:

PC
CD-ROM
AMIGA



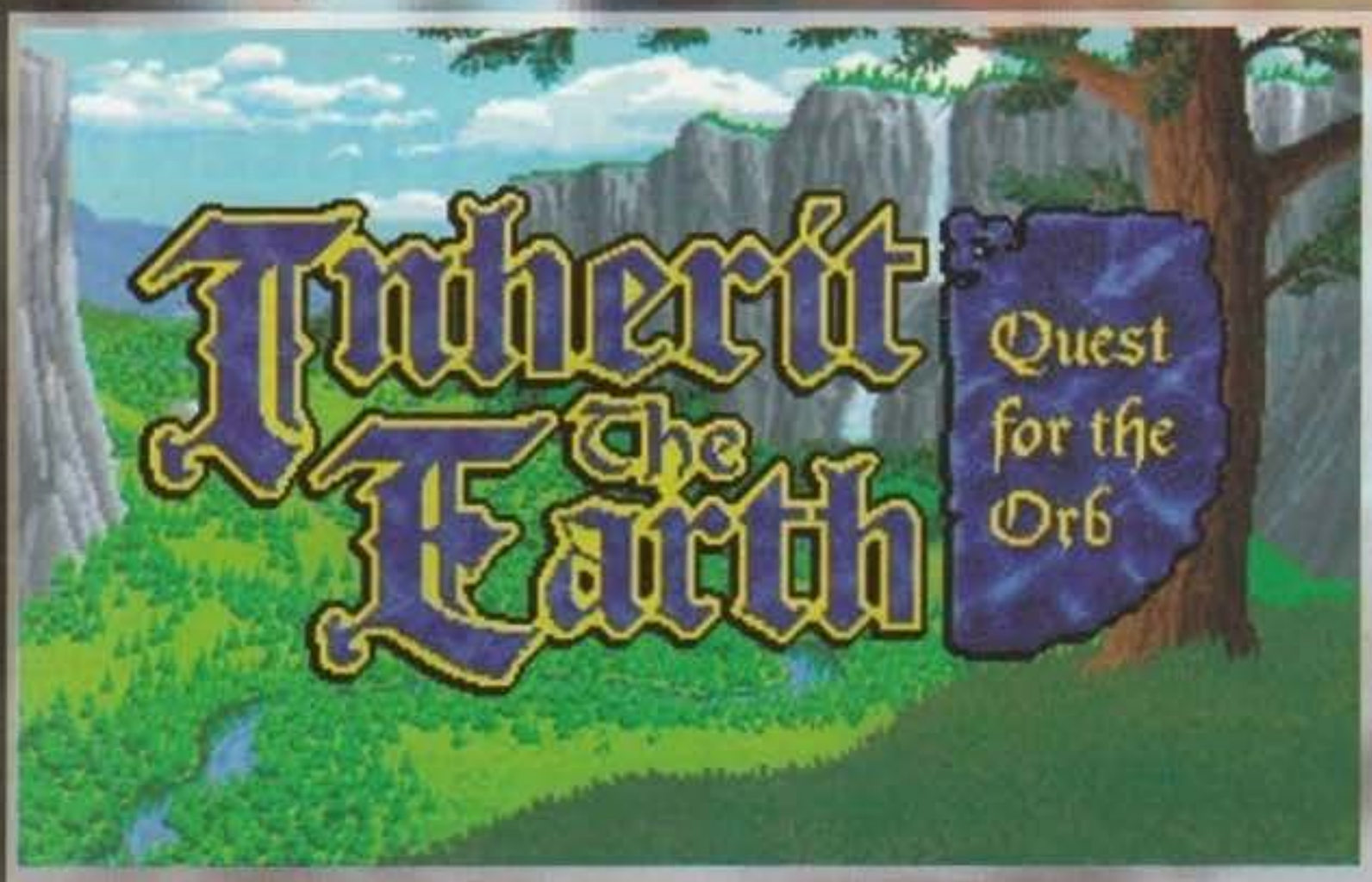
1° PREMIO DA L. 50000000 e 100 PREMI DA L. 1000000

Dal 25/4/94 al 28/2/95 concorrere è semplicissimo!
Ogni volta che entrate nei negozi Rivenditori Autorizzati C.T.O. di tutta Italia ed acquistate anche uno solo degli accessori per computer o software di marchi prodotti e/o distribuiti da C.T.O. abbinati al concorso, avete diritto ad una cartolina di partecipazione. Su di essa dovete apporre la prova d'acquisto (il codice a barre originale). A questo punto compilatela, ritagliatela lungo la linea tratteggiata, inseritela in busta chiusa e spedite a C.T.O. entro il 28/2/95 (farà fede la data del timbro postale). E buona fortuna!
1° premio da 50.000.000 in gettoni d'oro. N. 100 premi da 1.000.000 in gettoni d'oro.
L'estrazione avverrà il giorno 15/3/1995 alla presenza di un Funzionario dell'Intendenza di Finanza. Se avete vinto sarete avvisati subito tramite lettera raccomandata e il premio vi sarà consegnato entro il 30/3/95.

AUT. MIN. N. 6/3421 DEL 17.05.94

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Alla New World Computing li avevano lasciati alle prese con Xeen e sinceramente, sotto sotto, ci saremmo aspettati un bell'adventure virtuale alla Underworld. Ma a quanto pare questo è quello che passa stavolta il convento. Un'avventura dalle pretese un po' modeste...

Immaginatevi un mondo popolato da evolutissime razze animali. Volpi, cani, cinghiali, gatti o alci che si comportano in tutto e per tutto come noi umani. E pensate che questo è quanto rimane degli immani esperimenti che gli stessi uomini hanno fatto sulle razze animali originarie. Infatti, noi bipedi, siamo da tempo scomparsi dalla scena per qualche non ben precisato cataclisma che ha sconvolto la storia del mondo. E sul pianeta sono rimaste solo le nostre vestigia, oggetto di culto di questa o quella razza.

Beh, la storia vuole che voi prendiate le astute spoglie di una volpe, tale Rif, da tempo felicemente impegnato con una stimolante volpacchiotta di nome Rhene. Peccato che quell'infausto mattino del 37 Scioglilinguembre del 2994 il nostro protagonista abbia deciso di partecipare ad un torneo di scacchi (i tempi passano, ma le mode restano...). E da quel giorno non avrà più pace!

Ma andiamo per ordine. Rif è giunto alla finale e si sta confrontando con il campione dei topi. L'attesa è spasmodica. Il sudore bagna copiosamente le fronti dei due contendenti, quand'ecco per un malaugurato errore, Rif si fa dare scacco matto! Urlo della folla. Rif si alza deluso, il mastro di cerimonia procede alle premiazioni e decora il petto della volpe con una scintillante medaglia d'argento. Niente da fare! Rif la voleva d'oro. Tutto ad un tratto arriva un piccolo drappello di alci guerriere (tali quadrupedi erano virtualmente ritenuti come i capi del regno) a recare un'infausta notizia. La Sfera della Tempeste era stata rubata e gli ordini del re erano di segregare ogni individuo nella propria abitazione e successivamente fargli il terzo grado.

Immaginatevi il casino, soprattutto quando cominciano a circolare voci sulla presunta colpevolezza dei cinghiali, storici rivali degli alci! Ed ecco che un nutrito contingente di cinghiali entra in scena e sca-

L'introduzione che cambierà la vostra storia. State a guardare e a sentire!

L'astronomo del gioco che per puro caso non si chiama Tycho Bracco! A voi serve la sua mappa. A lui serve un favore da voi. Quando mai non è così?

Un'immagine un po' più suggestiva del solito. Notate i vostri due compagni di viaggio: l'alce e il cinghiale.

La mappa di gioco. Cliccate sulle varie locazioni per accedervi (santuario, villaggio, caverna, castello, ecc.). Col tempo potrete comunque riuscire ad esplorare nuovi orizzonti.

Tipico esempio di un interno. Sullo sfondo si intravede il mondo isometrico. Come siamo lontani da Ultima!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un colloquio di vitale importanza con lo stato maggiore degli Alci, enza del quale non potrete accedere alla zona del misfatto nel santuario.

Il luogo del furto. La matrona del tempio pensa sconsolatamente alla Sfera che non c'è più. Voi dovete pensare a convincerla della vostra genuinità di detective (mi scusi, sono il tenente Colombo!).

Il punto probabilmente più insulso di tutta l'avventura. In questa zona remota (parte nord-ovest del giardino del santuario) c'è un'impronta nel terreno di fondamentale importanza per proseguire nella vicenda (e chi la noterebbe?). Si tratta di procurarsi il materiale necessario (una cosa al villaggio, il resto lì nei pressi) per fare un calco. Dopodiché dovrete mostrarlo al leader dei topi. A quel punto sarete in grado di proseguire senza grossi intoppi fino a circa metà avventura.

Il villaggio delle donnole. Tipi di poche parole che lavorano sodo. Il loro apporto sarà però determinante. Tra le altre cose, hanno anche una Sfera gemella di quella dei venti. Peccato che non svolga le stesse funzioni.

Sempre al villaggio. Questo astuto mercante ha qualcosa che vi serve per fare un calco dell'impronta. Trovatelo e proseguirete felici.

rica la colpa sulle volpi, note per le loro astute furterie. Voi, naturalmente, venite subito accusato del furto anche se la vostra fidanzata giura che eravate con lei nel lasso di tempo incriminato.
Morale della favola: visto che siete stato tanto intelligente da arrivare in finale al torneo scacchistico venite incaricato di trovare i veri colpevoli in un tempo ridottissimo. Avrete come compagni di viaggio due comandanti delle rivali razze regnanti (alci e cinghiali, come già detto) e, per essere sicuri che ce la facciate, i cinghiali, senza tanti complimenti vi rapiscono la fidanzata. La rivedrete solo all'atto del ritrovamento. Altrimenti... povera lei!
E veniamo al gioco. L'interfaccia ricalca molto da vicino quella di Monkey Island. Cursore a crocetta, lista dei verbi in basso e sofisticata logica di controllo. Col tasto sinistro del mouse, quindi, vi muovete per gli scenari, esaminate oggetti vari o selezionate verbi ed oggetti, mentre col destro attivate la funzione secondaria più ovvia (parlare con qualcuno od usare qualcosa, a seconda dei casi). Il caso cambia quando si tratta di esplorare locazioni. Subito dopo l'introduzione, uscendo dalla scena iniziale, vi ritrovate in un mondo isometrico di fattura solo discreta (di certo largamente inferiore ad Ultima; gli interni degli edifici, poi, sono una barzelletta: una banale schermata fissa in sovraimpressione). Bene: questi scenari possono a volte nascondere importantissimi indizi per la soluzione del giallo, come pure essere totalmente inutili. Di sicuro sono una noia da esplorare. Per fortuna non tutto l'evolversi del gioco è così: una volta usciti da un qualsiasi scenario si viene catapultati sulla mappa generale che, all'inizio del gioco, è fissa e permette l'accesso solo ad alcune locazioni chiave. Poi, con l'aiuto di un valido astronomo, guadagnerete il diritto di esplorare anche le terre sconosciute (e allora la mappa guadagnerà un bello scroll e voi tante nuove locazioni da visitare. Un po' insolita come concezione, direi!

G.B.

Un'altra delle fissazione della New World Computing. La strada per andare dal leader dei topi è tutta da scoprire in questo noioso labirinto isometrico. Due consigli: la vostra meta è molto più a nord della grossa libreria, e date peso solo alle porte che sembrano dare sul nulla.

Scenario tipico da guerre stellari? Non proprio: dimora dell'annoiatissimo Sovrano dei Cani. Cercate di farlo ridere e, come ricompensa, vi sbatterà in prigione!

Alla New World Computing saranno forse dei grand'uomini nel programmare RPG, ma con gli adventure pagano decisamente la loro inesperienza. Ecco: il loro primo errore concettuale (e anche il più importante) è quello di non voler abbandonare del tutto il mondo che li ha resi famosi. Con questo non voglio dire che sia venuta fuori una roba alla Quest For Glory della Sierra (magari! E il che è tutto dire!). Anzi, in certi punti è necessario passare al setaccio grosse locazioni isometriche a scroll multidirezionale alla ricerca di MINUSCOLI indizi. Se quindi l'esito di un'avventura deve dipendere contemporaneamente da puzzle tutto sommato non difficili e ricerche estenuanti e noiose, allora ritengo che qualcuno non abbia proprio capito come deve essere un adventure. Peccato, perché al di là di questo problema l'adventure si presenta abbastanza bene, offre un'interfaccia moderna, protagonisti simpatici, ed è pervaso da quel minimo di umorismo che in casi del genere contribuisce largamente al successo (anche se nei giochi LucasArts tale componente è MOLTO più marcata).

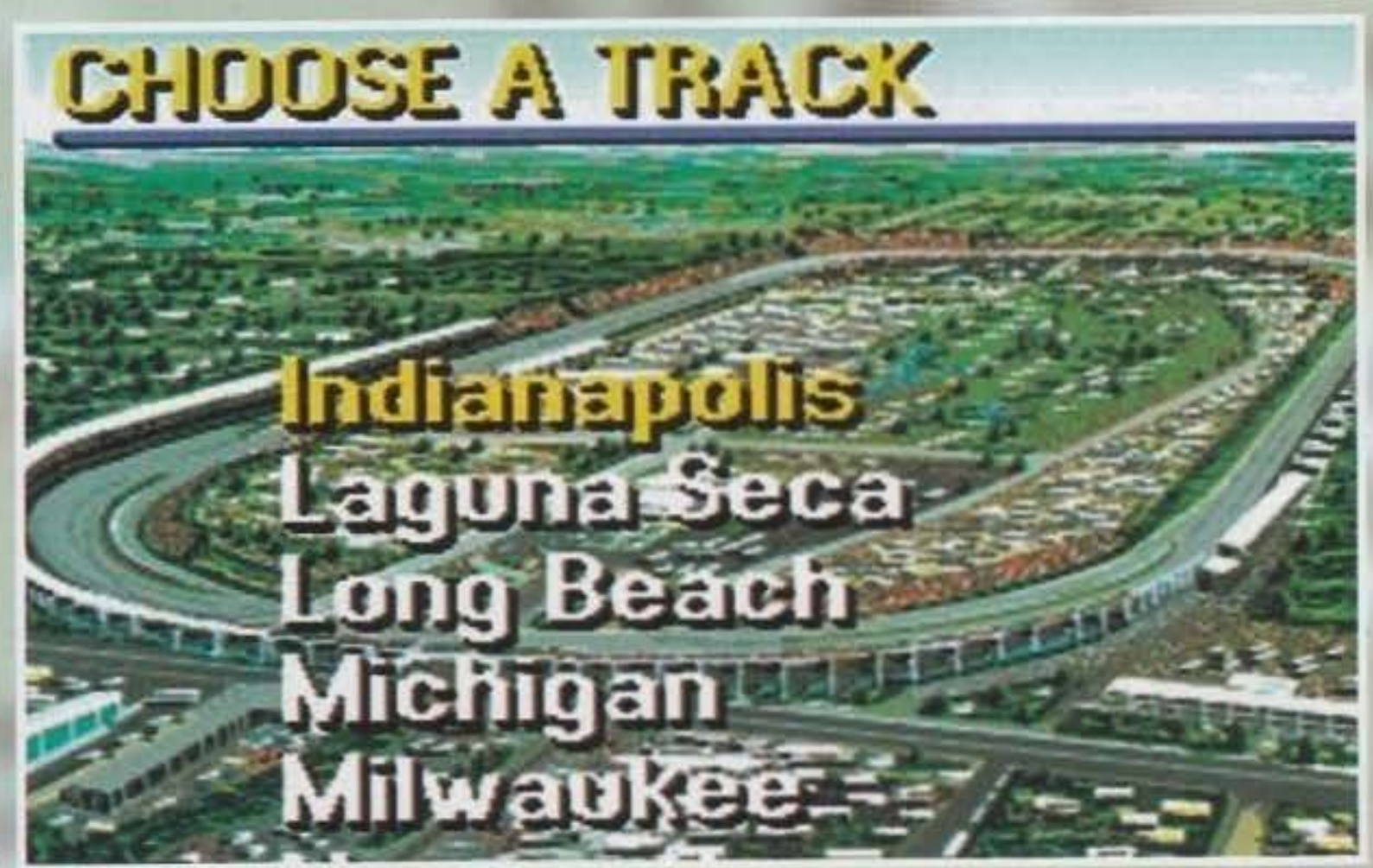
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDYCAR CIRCUITS & INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY: EXPANSION PACK

Stufo di sgommare e fare testacoda da panico con una semplice Ford Fiesta 1.1 Ghia ho deciso di applicarmi più seriamente grazie a questi due add-on per il pluripremiato Indycar Racing (che ricorderete essere riuscito a spodestare l'altrettanto mitico, ma tecnicamente inferiore, Formula 1 Grand Prix di Geoff Crammond).

Dopo aver passato tutto questo weekend in piedi a causa di un paio di pellegrinaggi "discotecari" (al mitico Number One vicino Brescia e poi allo Space di Milano) mi ritrovo qui seduto in redazione a cercare di riordinare le idee al riguardo dei due sopracitati add-on per Indycar.
Tutto è cominciato a causa di una press-release giunta per fax in redazione settimana scorsa: "Ehi, BDM, sai che sono usciti due data disk per Indycar Racing?", mi dice Max. Non me lo sono fatto ripetere due volte e, contattata al volo la Papyrus, chiedo di ricevere al più presto possibile tutto il pacchetto per recensirlo; incredibile, dopo due giorni arriva direttamente dagli States un DHL a mio nome! Non è possibile... apro con la solita foga il pacchettone (ovvero distruggendo tutto tranne il supporto magnetico e la scatola del gioco)(Non vedo la differenza fra il fatto che ci fosse il tuo nome, oppure il mio, tanto quando non ci sono fai sempre così lo stesso! NdMax)(ultimamente no! NdBDM) il pacchettone e cosa trovo dentro? Indycar Racing versione 1.03 (l'ultima uscita), Indycar Circuits e infine Indianapolis Motor Speedway.
Beh, dopotutto sono solo delle nuove piste, o almeno così credevo.
Decido di installare il tutto una volta finito Ultima 8 (soluzione in questo stesso numero) quando, come un fulmine a ciel sereno, il mio occhio cade sulla scritta "RaceCar Paint Kit included".
L'appena citata utility serve per customizzarsi a proprio piacimento la vostra auto e quella dei concorrenti (se tutto va bene dovreste riuscire ad ammirare alcuni prototipi redazionali qui in giro da qualche parte), ma di questo parleremo più dettagliatamente tra un po'. Decisi che Ultima 8 avrebbe potuto aspettare ancora un po'...
Il primo data disk (Indycar Circuits) contiene 7 nuovi circuiti: Burke Lakefront Airport (all'interno di un aeroporto! Questo si traduce in strada larghissima che a sua volta significa poter fare tutti gli incidenti possibili ed immaginabili con il minimo sforzo, avendo allo stesso tempo un sacco di spazio per fare i sorpassi), Mid Ohio Sports Car Course, Pacific Place di Vancouver (sostanzialmente una pista cittadina con tanto di sopraelevate, o almeno così mi sembra!), Phoenix International Raceway (un ovale di quelli tosti), Road America, Surfers Paradise e infine The Raceway.
Il sistema utilizzato per la realizzazione di queste piste è il medesimo Super Texture che abbiamo visto nella versione originale del gioco: brush sulle macchine, sull'asfalto, sui muri, sugli edifici, sulla punta dei piedi del tipo che vende le lattine di Coca Cola sugli spalti ecc.
Ma non è finita qui! Oltre a questi sette circuiti la Papyrus ha aggiunto un paio di utility (presenti anche nel package contenente il circuito di Indianapolis e il Paintkit): "Replay Cut Utility" è utile per tagliare i vostri replay migliori, mentre la "Setting Print Utility" serve a stampare o visualizzare i setting della vostra automobile.
E per ciò che riguarda Indycar Circuits abbiamo finito.
Passiamo quindi a Indianapolis Motor Speedway, una pista sola, ma chi come me non si è potuto staccare per mesi dal pluripremiato Indianapolis500 (sviluppato sempre dalla signora Papyrus) capirà cosa intendo dire: correre sulla stessa pista che è stata luogo di sfide all'ultimo sangue è un'emozione forte, se aggiungiamo il fatto che ora i programmatori hanno aggiunto il super texture capirete che l'eccitazione è stata tanta. Ma passiamo oltre.
E' giunto il momento di parlare del Paint Kit: questo



http://www.oldgamesitalia.net/

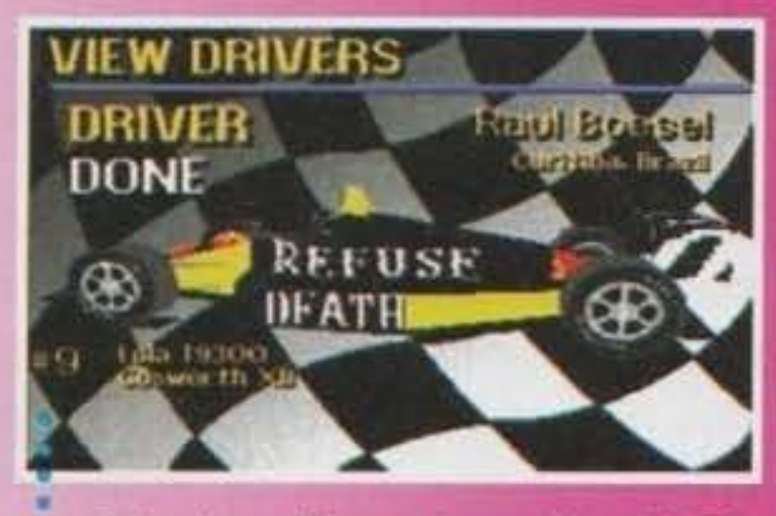
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FOLLIE REDAZIONALI

Come promesso ecco un po' di esperimenti fatti qui in redazione dove il Paintkit ha riscosso un successo esagerato, ma comunque ampiamente giustificato.

Ammirate in tutta la sua beltà la "fabulosa" BDM GT, l'auto più cattiva che la storia possa ricordare, di contorno alle fiamme e ai teschi abbiamo il programma con tutti i tools, sulla destra e le brush nella parte inferiore dello schermo. questa macchina rappresenta la naturale evoluzione della Ford Fiesta Ghia 1.1 del sottoscritto! Nella foto a fianco la versione definitiva.

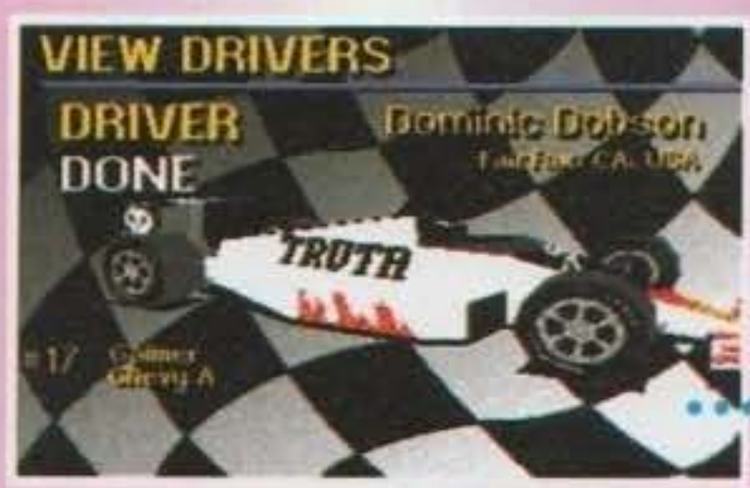


Qui vedete raffigurata la macchina di MAO, sobria, molto pulita e con un paio di scritte niente male...

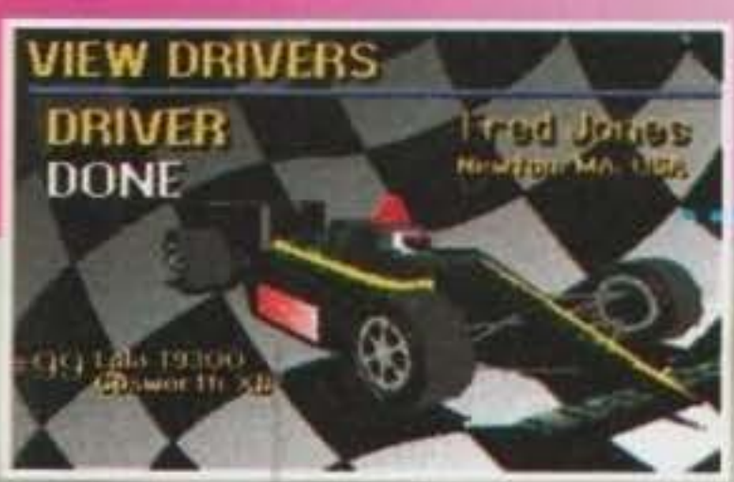
Una delle macchine del signor MA, realizzata con l'ausilio di Photoshop. da notare la scritta "justice for all" e il simbolo del Kaos.

Una macchina così demenziale non poteva che essere opera del Paolone, della sua mente deviata e di un sacco di altre cose impossibili da scrivere perché ampiamente censurabili!

E qui tocchiamo proprio il fondo, brutta copia della BDM GT, la SHIN CAR non è altro che un clone venuto male dell'opera magna realizzata dal sottoscritto (opinione approvata all'unanimità in redazione).

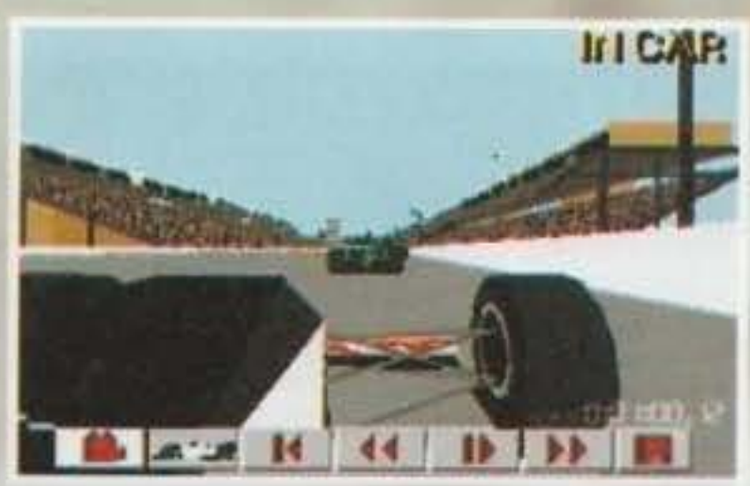


La macchina ufficiale del mastro MA, evoluzione discretamente riuscita della BDM GT.



Poteva mancare l'auto del nostro caporedattore? Molto pulita, buoni colori e la temibile M verde sullo spoiler posteriore. Sull'alettone anteriore, anche se poco visibile, compare invece la scritta "Live Fast Die Young".

grande package vi permetterà di scegliere il colore delle varie parti della macchina per poi ricoprirle con alcune texture fornite con il programma (vi rimando nuovamente al box delle automobili redazionali per saperne di più). E' possibile editare fino a 33 macchine e non dovrete necessariamente alterare quelle fornite con Indycar, vi basterà cambiare il nome del nuovo set (cars93.dat è quello fornito con Indycar, voi usate cars94.dat e il gioco è fatto).
Ma vediamo un po' come funziona il tutto: la prima cosa da fare è scegliere l'auto da editare tra le 33 disponibili, fatto questo andremo a finire nel "paint shop" dove, per ogni parte della macchina, decideremo il colore tra quelli disponibili.
Quando avremo colorato per benino la nostra utilitaria sarà il turno del casco, completato il quale non ci resterà che andare nel "Decal Shop" per assemblare una monoposto cattiva di brutto e pronta a sfidare chiunque!
Le brush disponibili si dividono in vari gruppi: ci



sono i font (le lettere dalla A alla Z), i numeri da 0 a 9 (sulla mia macchina non ho aggiunto intenzionalmente nessun numero... la macchina X fa più paura ancora!), gli sponsor (non tutti quelli presenti nel gioco, bensì una ventina di società mezze taroccate), e le chiamamole "brush decorative" che potranno essere fiamme, tocchi di formaggio, righe colorate di vario tipo e via via discorrendo.
Una volta pronta la macchina potrete utilizzarla nel gioco vero e proprio che, tramite uno qualsiasi dei due data disk, verrà automaticamente aggiornato alla versione 1.05.
Scusatemi, ma sono già tornato in pista, naturalmente in contromano!

Stefano "BDM" Petrullo

Fantastico, bellissimo e in poche parole imperdibile. Questa accoppiata di data disk è davvero eccelsa sotto tutti i punti di vista. Le nuove piste sono splendide, realizzate con molta cura e molto belle da affrontare (soprattutto l'ovale di Indianapolis e la pista di Detroit, quella con l'aeroporto tanto per intenderci) e come al solito altrettanto realistiche. Insomma, come per i precedenti circuiti voi gareggerete proprio lì... Outstanding!!!
Per quello che riguarda il secondo data-disk, la palma d'oro va sicuramente al paint-kit che vi permetterà di personalizzare in modo facile ed efficace tutte le Formula Indy. Pensate che con un po' d'impegno è possibile anche utilizzare altri programmi per realizzare la macchina dei vostri sogni, MA ne ha fatta una utilizzando addirittura Adobe Photoshop per Macintosh.
In definitiva, se volete un consiglio, non perdetevi questi due data disk, sono una vera ventata d'aria fresca per Indycar (che comunque è già molto longevo per gli affari suoi...).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Empire Soccer 94

A dare un'occhiata al loro omonimo Soccer sembra che alla Empire abbiano saputo all'ultimo momento che ci sarebbero stati i mondiali negli States e abbiano cercato in tutti i modi di sfruttare l'occasione.... senza naturalmente sortire risultati apprezzabili.

Ieri sono passato in redazione per prendere del nuovo materiale e, dato che sono alle prime armi, mi aspettavo un paio di fotografie o una demo di un prodotto ancora in lavorazione. Quando però mi sono trovato davanti una bella confezione, che sarebbe arrivata da un giorno all'altro su tutti gli scaffali dei negozi del settore, ho suito pensato: "O Max è impazzito, oppure il gioco non è piaciuto a nessuno e di conseguenza è stato scartato da tutti gli altri redattori...". Personalmente speravo nella prima ipotesi, ma dopo averlo caricato sul mio PC ho capito tutto: Max sta benissimo. (Suvvia, Jonathan, non è il caso di prendersela, un po' di gavetta spetta a tutti. NdMax)

Sull'inserto speciale dedicato ai mondiali nel numero di Maggio, dopo aver visionato la demo semigiocabile, c'era ancora qualche speranza che "quel geniaccio di Andy Braybrook con la sua Graftgold" potessero portare dei seri cambiamenti al lavoro che avevano già svolto. Purtroppo questo non è avvenuto, e il risultato finale è sintetizzato dalla votazione finale a fondo pagina.

Il gioco si presenta con un menu che contiene in pratica tre opzioni di gioco: amichevole, che si può affrontare da soli contro il computer o contro un amico; allenamento, dove si sceglie tra i cinque livelli di abilità dell'avversario; e infine i mondiali, ai quali si può partecipare con un massimo di otto giocatori (ovviamente uno per squadra). Per ovvi motivi di diritti, acquisiti dalla US Gold con World Cup USA '94, non ci possono essere i nomi veri dei vari giocatori partecipanti ai mondiali. Gli sviluppatori di ES '94, invece di usare dei nomi molto simili a quelli veri, come ha fatto la Sierra con Sierra Soccer, hanno preferito distinguere i giocatori solo per il numero di maglia, togliendo così agli utenti la possibilità di immedesimarsi maggiormente nel gioco.

Prima di entrare in campo compare la schermata dove si sceglie la tattica da adottare tra le cinque proposte, la durata della partita (che arriva ad un massimo di dieci minuti per tempo), il livello di controllo di palla, con novellino (attaccata ai piedi) o professionista, e infine la "mossa speciale". Il gioco prevede infatti la possibilità di scegliere cosa poter fare con il secondo tasto del joystick (per chi lo possiede), oppure tramite tastiera. Questo colpo particolare è disponibile per tutti i giocatori, ma può essere utilizzato solo quando il numero sopra la testa del giocatore lampeggia. Le varie evoluzioni disponibili sono: i tiri potenti, improvvisi o ad effetto; la "super carica", che serve a stendere tutti quelli che si avvicinano, compagni di squadra compresi, senza però che l'arbitro fischi il fallo; lo scatto in velocità e la "dribblata ubriacante".

All'inizio dell'incontro avviene il lancio della monetina e chi vince sceglie il campo. A questo punto vengono messi subito in risalto tutti i lati più negativi del prodotto. Il campo è nettamente sproporzionato rispetto alla grandezza dei giocatori. (Se questi vengono confrontati con quelli del mitico Sensible Soccer sembrano dei veri e propri giganti, peccato che la loro animazione risulti assolutamente inadeguata). Dopo aver fatto due passi ci si trova già davanti al portiere avversario al quale è semplicissimo infilare i gol. Manca la famosa mappa

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

del campo dove sono visualizzate le posizioni dei giocatori in campo, cosa che abbiamo già trovato sin dal "vecchio" e pluridecorato Kick Off. Un altro aspetto discutibile è il fatto che in qualsiasi momento si può uscire dalla partita, che magari si sta perdendo cinque a zero, per poterla rigiocare dall'inizio come se nulla fosse accaduto. Comunque, rigiocando una partita anche cento volte non otterrete mai e comunque il tanto ricercato calcio-spettacolo.
In un qualsiasi momento è possibile attivare la funzione del replay: appaiono sullo schermo tre tasti come in un videoregistratore e si può così riavvolgere le azioni, mandarle avanti, vederle a rallentatore, ecc.
Sono permesse due sostituzioni a partita, così come la modifica della tattica di gioco. Quando si segna o si subisce una rete, si vede il marcatore esultare facendo anche una capriola, intanto vengono mostrati sullo schermo, all'interno di un quadratino, le reazioni di tifosi, allenatori, giocatori e, soprattutto del portiere che ha subito il gol. E' da notare poi la caricatura abbastanza simpatica dell'arbitro, vecchio e panciuto, che si fa vedere solo per ammonire o espellere. Inoltre, alla fine del primo tempo e al termine della partita compare una schermata riassuntiva delle statistiche dell'incontro, come possesso di palla, falli, ammonizioni, tiri, ecc.
L'unica parte della confezione un po' diversa dal solito è il manuale. L'italiano risulta piuttosto scadente e pieno di errori, ma in alcune parti abbastanza simpatico. Un consiglio che viene dato dopo aver spiegato come funziona il comando di replay è comunque quello di non ripetere le proprie reti più belle troppe volte, se si vuole restare amici del proprio avversario. Un altro suggerimento viene invece dato durante la spiegazione del funzionamento delle rovesciate: "Se segni con una rovesciata devi fare quanto segue: metti giù il tuo joystick e corri in giro per la stanza per circa 5 secondi a braccia alzate gridando "Yeeeeaaaaahhhhhh", ma se stai giocando con un amico, accertati che il tuo avversario sia sportivo, altrimenti questa mossa potrebbe causarti un penoso infortunio. Se l'amico è veramente sportivo, ripeti questa scena tutte le volte che egli riesce a sopportarti senza alcun rischio per la tua vita".
Il sonoro rispecchia le qualità del prodotto. Con gli altoparlanti interni del PC si possono sentire i soli tocchi al pallone, mentre con una Soundblaster potrete gustarvi anche un bel fruscio di sottofondo, che in teoria dovrebbe essere il pubblico che incita i propri beniamini, ma in pratica ricorda un misto fra lo stormire delle fronde e il rumore delle onde che si infrangono sulla spiaggia.

Jonathan Roubini

Beh, diciamo subito che Empire Soccer '94 ha deluso tutte le aspettative, già del resto abbastanza tiepide. Il gioco è troppo rozzo e grossolano, la giocabilità irridente, i giocatori sono tutti uguali, non hanno un nome che li distingua e non è possibile mettere insieme uno straccio di azione che possa far ricordare nemmeno lontanamente cosa sia in effetti il calcio (ne mando subito una copia al nostro Sacchi, scrivo il giorno seguente la sconfitta con l'Irlanda, e ho ancora qualche remota speranza che le cose possano migliorare, ma la mia opinione sul nostro commissario tecnico rimane veramente bassa, al pari della stima. NdMax).
Un giudizio finale a un simile prodotto non può che essere insufficiente, rimane solo da chiedersi come sia stato possibile che una casa gloriosa quale la Graftgold sia potuta incappare in un simile passo falso...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORE per AMIGA1200/4000

BANSHEE

Cosa c'è di meglio al mondo che volare con uno splendido biplano a motore, con il vento che ti soffia in faccia e UN GIGACANNONE MULTIPLO con il quale arrostire tutto e tutti?

Siamo nell'anno 1999, la Terra che appare in questo gioco non è coperta da centrali nucleari, grattacieli, satelliti e chissà cos'altro. No, tutto è rimasto fermo all'età della seconda guerra mondiale, anzi, se vogliamo dirla tutta, non ci sono mai state guerre mondiali e la tecnologia non ha subito quasi nessun miglioramento, in qualsiasi campo.
Le televisioni sono ancora in bianco e nero, le case non superano i tre piani d'altezza e gli aerei più sofisticati sono banalissimi bombardieri a elica che oggi come oggi non incuterebbero timore neanche ad un canarino; in verità, qualche progresso nell'aeronautica è stato compiuto, infatti i mezzi attuali hanno armi notevolmente più sofisticate di quelle presenti durante il secondo conflitto mondiale, ma nessuno ha mai avuto modo di sperimentarle, dato che l'umanità vive in pace e tranquillità (see, magari...).
Ma secondo voi, quando poteva durare un simile idillio? A milioni di anni luce, una forza aliena di proporzioni ciclopiche, ha tutta l'intenzione di far diventare quel puntino azzurro sparso nella galassia il suo nuovo pianeta, ebbene sì, l'impero Styx (ma a chi vogliono far paura con un

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

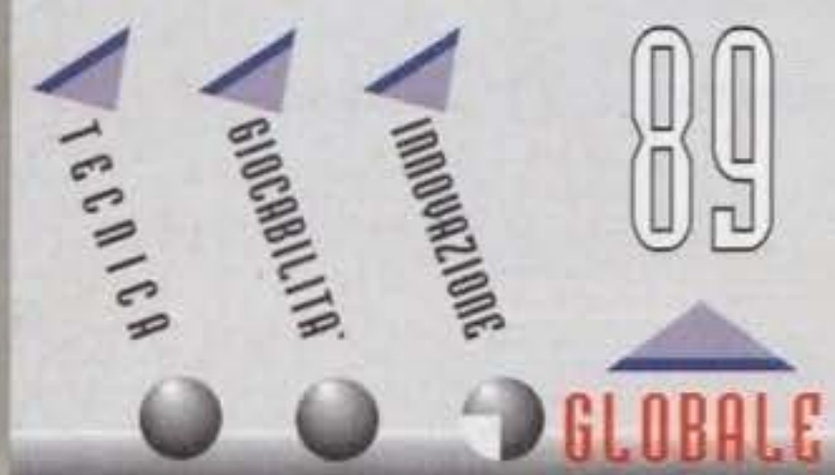
http://www.oldgamesitalia.net/

nome del genere, sembra una medicina per combattere la stitichezza) comandato dal terribile Blardax Maldrear, sta per invadere il nostro povero mondo... oh, mai una volta che vadano a farsi un giro su Alpha Centauri, mamma mia che rompiscatole!
Ma a fermare i piani criminali di Blardax c'è un uomo, un campione in grado di sgusciare in mezzo ai nemici come una trota ricoperta di vaselina, un eroe dotato di una potenza di fuoco e di una precisione tale da permettergli far fuori, una per una, un'intera famiglia di zecche nascoste su una gobba di un cammello (senza sfiorare il cammello, naturalmente), insomma, un soldato con due pale, anzi una, dato che pilota un biplano, grosse così! Il suo nome è Sven Svardensvart, e per pronunciarlo correttamente dovete essere norvegesi da almeno tre generazioni, ma state sicuri che si tratta di un genio dell'aerodinamica e grazie al suo temibile aeroplano che si è personalmente costruito è sicuro di porre la parola fine alla sconsiderata invasione aliena... adesso nel cielo ci siete solo voi, il Banshee (che poi sarebbe in nome dell'aereo) e un miliardo di proiettili che vi fischiano intorno, forse era meglio restarsene a casa...
A quanto pare siamo alle solite, l'invasione aliena, l'ultima speranza per l'umanità e tanti buoni propositi (sempre se si possono considerare buoni propositi farcire di proiettili dei poveri soldati inermi), però qualcosa non funziona, perché qua si parla tanto di invasione dallo spazio profondo (sembra il titolo di un film squallido di serie C), però nel gioco la cosa più sofisticata che vi capiterà di incontrare è una specie di mostro meccanico volante, decisamente poco hi-tech e molto steam-punk, non che sia un male, però mi spiegate come hanno fatto questi ad arrivare da un'altra galassia a bordo di un B-17? E poi chissà come mai, ci attaccano anche dei soldati che di alieno non hanno proprio niente, figuratevi che sono identici a noi! Vabbé, lasciamo perdere queste incongruenze e passiamo al gioco.
Non so se l'avete intuito dalle foto, ma Banshee è uno shoot'em-up a scorrimento verticale di quelli cattivi, pieni di esplosioni e mezzi volanti (ma non mancano quelli terrestri) dalle dimensioni spropositate che hanno la pessima idea di scaraventarci contro ogni cosa possibile e immaginabile.
Ma cosa rende Banshee diverso dagli altri spara e fuggi? Beh, tanto per cominciare è il primo vero gioco di questo genere programmato per A1200 e sinceramente una volta tanto il bistrattato chip-set AGA è stato sfruttato a dovere, la grafica è dettagliatissima con uno stile che ricorda molto da vicino l'ultima produzione dei Bitmap Brothers, tale Chaos Engine.

Poi esiste la possibilità di giocare in due contemporaneamente! E questa caratteristica già lo pone al di sopra di tante altre realizzazioni, vorrei comunque sottolineare il fatto che di spara e fuggi con questo tipo di scrolling non se ne sono visti tantissimi su Amiga, tant'è che fino ad oggi Xenon II rappresentava ancora un punto di riferimento.
Il gioco si ispira fortemente a quel mito di 1942 (ci avrò giocato una vita, sia al bar che sul C64), infatti vi sono parecchie caratteristiche in comune, basta osservare la possibilità di eseguire un loop (o giro della morte, a dir si voglia), propria di quel famoso coin-op della Capcom (se non vado errato, Max correggimi se sbaglio).
A proposito di loop, va detto che Banshee supporta pienamente il secondo tasto del joystick o del joypad, quindi con il tasto B sparate (sul Banshee c'è l'autofire di serie, quindi non dovrete neanche consumarvi le dita) e con il C "roteate", ma state attenti, poiché potrete utilizzare questa caratteristica non più di 4 volte.
Il giro della morte vi permette non solo di evitare i proiettili, ma anche di investire in nemici senza riportare alcun danno, cosa che si rivela molto utile quando siete a confronto di un mostro di fine livello e avete perso tutte le armi.
Con la scusa di aver scritto armi, adesso ve ne parlo un po' (dal "manuale del bravo redattore" capitolo 4, paragrafo 2): come in molti altri shoot'em-up, quando colpite una formazione di nemici o un mezzo particolarmente grosso, questo vi rilascia un bonus che voi dovrete raccogliere per potenziare il vostro aeroplano, però colpendo ripetutamente il suddetto bonus avrete la possibilità di far apparire diversi tipi di power-up di varia utilità. Alcuni vi serviranno per aumentare la potenza d'attacco frontale, altri per migliorare l'ampiezza del vostro volume di fuoco, altri ancora per rifornirvi di energia.
Sì, ho scritto proprio energia, infatti in Banshee non verrete abbattuto non appena un proiettile sfiorerà il vostro (misero) biplano, ma potrete incassare un discreto numero di colpi; naturalmente la resistenza dipenderà fortemente dall'entità della "botta" ricevuta, del resto una fucilata difficilmente vi metterà in crisi, al contrario prendere in faccia la palla chiodata-elettrificata del guardiano posto alla fine del primo livello non certo è una bella esperienza, in ogni caso fate sempre attenzione quando il Banshee incomincia a "fumare"...
L'azione di gioco si svolge attraverso quattro livelli: il primo è l'Oceano Atlantico, dove dovrete fare attenzione non solo ai sommergibili e ad una serie sterminata di aeromezzi, ma anche alle condizioni atmosferiche che vi complicheranno non poco la vita e sto parlando di nebbia e pioggia signori! Nel secondo stage, la città dell'Impero Styx sarà il vostro obbiettivo e ne vedrete di tutti colori, addirittura soldati morti usciranno dalle loro tombe e vi attaccheranno (!!!) senza contare un enorme mostro di metà livello che cercherà di prendervi letteralmente a pugni e un iperguardiano finale, armato di mitragliatrici rotanti dall'insospettabile potenza di fuoco!
Nel terzo livello volerete al di sopra delle distese ghiacciate dell'artico, per poi giungere sul deserto dell'Arizona (o Aridona, come lo chiama il manuale) e distruggere completamente il quartier generale terreste dell'Impero Styx, ma il bello è che alla fine acquisirete la tecnologia necessaria per andare nello... spazio!!! E infatti nel quarto e ultimo livello, il vostro compito sarà quello ci nuclearizzare completamente i bavosissimi alieni, in modo da fargli capire una volta per tutte che la Terra non è roba per loro.

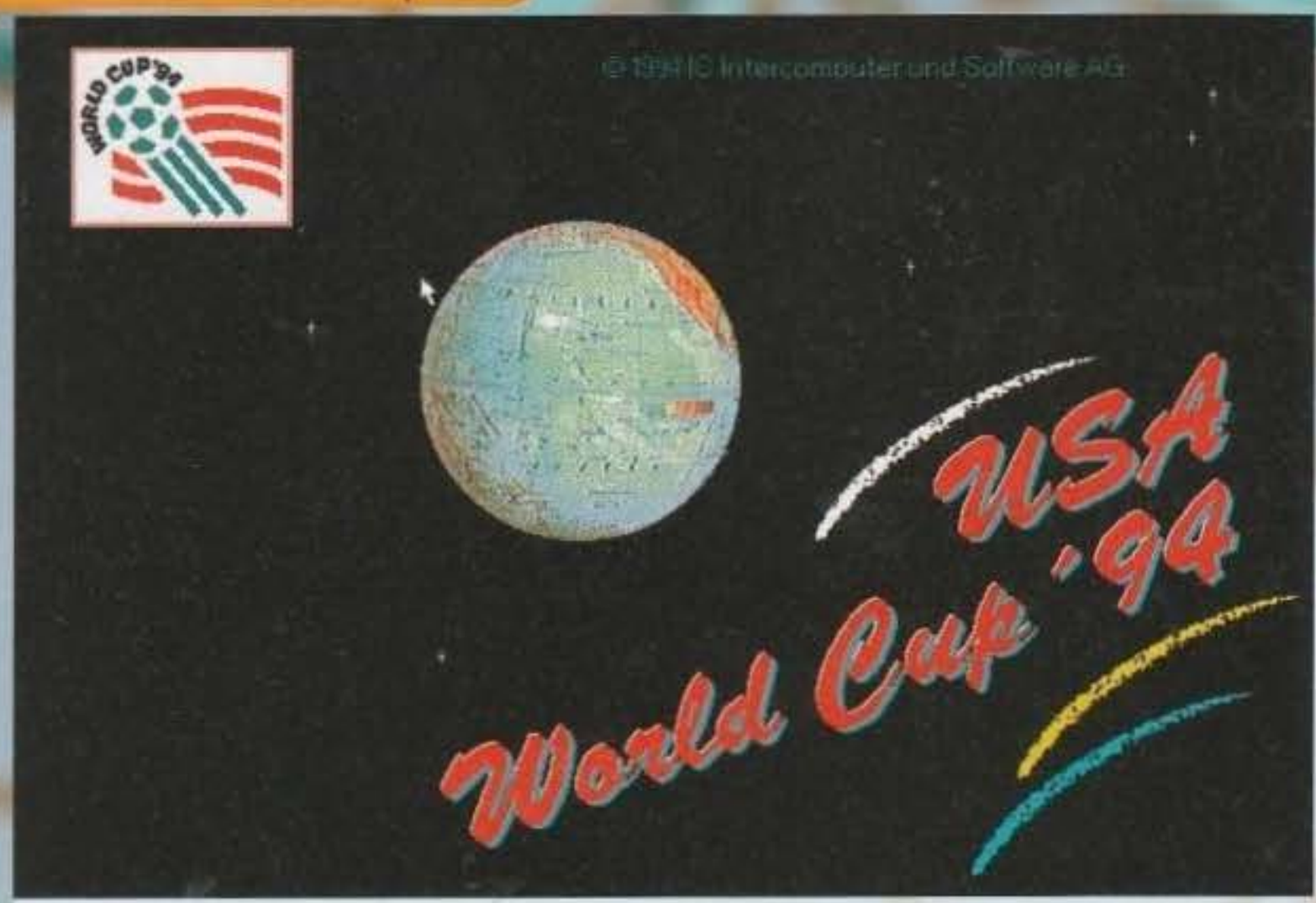
Mirko "TMB" Marangon

Questo Banshee è davvero lo shoot'em-up che aspettavo, inizialmente ero molto dubbioso sulla giocabilità, ma adesso che l'ho testato a fondo posso tranquillamente affermare che si tratta di uno dei prodotti più curati nel suo genere.
Graficamente, come ho già scritto nel corso della recensione, è una meraviglia per gli occhi, il dettaglio è a dir poco maniacale, ogni singolo sprite, ogni minimo oggetto del fondale è colorato e disegnato con una cura senza pari, mai visto nulla del genere, neanche i Bitmap Brothers sono mai arrivati a tanto.
Lo scrolling è fluido e l'azione non rallenta mai, anche in due giocatori e con una miriadi di sprite e BOB su schermo. Il sonoro si difende molto bene con una bella colonna sonora iniziale e esplosioni e rumori tipici durante il gioco.
Ma la giocabilità? Anche questa si mantiene su valori decisamente alti, i tre livelli di difficoltà potrebbero trarre in inganno, ma state attenti, perché in Easy non si va oltre il secondo livello, inoltre il Normal non esiste, si passa direttamente in Hard, quindi potete ben immaginare che bisogna sudare le proverbiali sette camicie per portare a termine un livello, anche perché i guardiani sono davvero cattivi! L'unico dubbio che mi è rimasto riguarda l'effettiva lunghezza di gioco, non penso ci impiegherete più di tanto a superare quattro livelli. In ogni caso Banshee è una piacevole sorpresa, programmato in maniera superba e assolutamente spettacolare da vedere e da giocare, altro che Raiden per Jaguar!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Chiunque fosse interessato a una bella guida interattiva sulla storia dei mondiali di calcio e alla possibilità di poter editare in tempo reale, o quasi, l'ultima edizione dei campionati del mondo (USA '94), beh... è capitato sulle pagine giuste.

In effetti si tratta di una guida piuttosto interessante sulla storia di tutte le edizioni dei campionati mondiali di calcio, con statistiche di ogni genere, notizie di ogni tipo e un sacco di cose che possono fare felici gli appassionati ultraincalliti. Per prima cosa una precisazione, questo prodotto gira solo sotto Windows.

Comunque, strutturalmente parlando, questo World Cup USA'94 è costituito da un sistema di gestione a finestre (non per niente si basa su Windows) grazie al quale è possibile accedere alle più svariate informazioni, cominciando dalle varie confederazioni calcistiche (UEFA, FIFA, etc...) o da una qualunque edizione già passata in archivio dei campionati del mondo. Per ognuna di esse è difatti riportato uno schema generale che ne riassume l'andamento partita per partita, dai gironi eliminatori fino a giungere alla finale. Per ogni singola partita sono inoltre presenti tutte quelle note di cronaca ritrovabili peraltro nei vari annali: il risultato finale, i marcatori, le sostituzioni, il numero di spettatori, chi era l'arbitro, in quale città si è svolta la partita e via dicendo... Grazie a degli allacciamenti a livello di programmazione è possibile inoltre accedere direttamente a tutte le partite affrontate da una singola nazionale nell'arco della sua storia dei campionati del mondo. Ma non solo, per i giocatori più famosi è disponibile anche una scheda con tutte le sue presenze, i gol segnati e una caterva di altra roba ancora.

Per quel che riguarda l'aspetto più interessante,

Ecco la schermata di base di World Cup USA'94. Si tratta di una mappa del globo terrestre (ma va?), con le bandierine relative alle varie edizioni dei Campionati del Mondo, le sigle delle confederazioni continentali e una barra di menu sottostante che permette di consultare un manuale d'istruzioni in tempo reale...

Ohhh! La scheda relativa alla partita Italia - Uruguay del mondiale di quattro anni fa. Giocata a Roma il 25 Giugno del '90, ha visto un afflusso di ben 73300 persone allo stadio, come marcatori Schillaci e Serena, e come arbitro l'inglese Courtney. L'unico altro precedente relativamente a un mondiale risale al 6 Giugno del '70. Finì 0 a 0.

7 Luglio 1990, ahimé finale per il terzo e quarto posto. Italia - Inghilterra: 2 a 1. Marcatori Baggio e Schillaci su rigore. Quest'ultimo (scheda completa in alto a destra) in sette partite disputate ha segnato ben sei gol, diventando così il capocannoniere di quell'edizione.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Con World Cup USA'94 è possibile anche effettuare una ricerca veloce relativamente a una singola informazione, mentre di default (nella sezione Ricerca, appunto) sono presenti alcune statistiche per ogni edizione del mondiale: quanti gol sono stati segnati, il numero di squadre che vi hanno partecipato e la media di gol per ogni incontro.

Finale dell'edizione giocata in Spagna nell'82. Italia - Germania 3 a 1 (bei tempi quelli...). Le solite informazioni e la scheda relativa all'unico, inimitabile, ineguagliabile, indistruttibile... Sara Cinesca... ehm, volevo dire, Dino Zoff!

Gaetano Scirea. Un uomo, un mito. Un colosso insormontabile, un campione che rimarrà sempre nei nostri cuori... Ecco la sua carriera, come al solito, nell'ambito dei mondiali.

almeno a mio giudizio, c'è da dire che tutte queste informazioni sono editabili: è quindi possibile per l'utente rinnovare le formazioni man mano che queste cambiano nella realtà o aggiungere altre notizie se queste non sono riportate in maniera precisissima. Voglio dire, se cercate le partite disputate in un mondiale dal Giappone non le trovate! Per forza, la squadra del Sol Levante non ha mai preso parte a tale competizione. Ma questo non significa che uno non possa inserire l'intera cronistoria della suddetta a livello di altre competizioni (amichevoli, tornei locali e via dicendo). Un tabellone a vostra completa disposizione è infine pronto ad essere riempito con lo svolgimento di quest'ultima edizione dei mondiali; edizione che per il momento non vede la nazionale italiana messa troppo bene (inutile che vi ricordi il risultato con l'Eire...), ma che sembra comunque offrire uno spettacolo degno dell'attesa. Una preghierina la rivolgo comunque a Max, che domani (22 Giugno) partirà per Chicago per l'edizione estiva del CES: data la tua fama di punitore e porta-sfiga collaudato, fai qualcosa!

Spero che quando leggiate queste righe le cose siano andato come dico io... preghiamo.

Emanuele "SHIN" Scichilone

Anche per Italia - Cecoslovacchia lo stadio ha fatto registrare un'affluenza di ben 73300 spettatori. Ho come la sensazione che codesta cifra sia la capienza massima... Per quel che riguarda i gol hanno segnato i soliti Schillaci e Baggio.

Questa è la lista della CAF, la Confederazione Calcistica Africana. Come potete notare ne fanno parte ovviamente tutte le squadre dell'omonimo continente, anche le più sconosciute. Benin? Capo Verde? Brunei? Ma siamo sicuri che esistano veramente?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOOFUS

Un platform per PC? Ma che rarità. Sono proprio curioso di vedere se quelli della Prestige, piccola casa tedesca ancora alle prime armi, siano o meno riusciti a fare un buon lavoro. Come dite? Ah, siete curiosi anche voi. Allora leggetevi la recensione per saperne di più.

Era un giorno come tanti altri e il piccolo Tim stava tornando a casa con il suo fedele cagnolino Doofus dopo una dura giornata scolastica (in realtà non aveva fatto nulla per l'intera mattinata, ma le giornate di scuola sono dure comunque). Per ingannare il tempo Tim si stava divertendo a prende a calci il suo ca... ehm, volevo dire il suo pallone e intanto pensava a mondi lontani e fantastici. E proprio questo fu il suo errore, io lo dico sempre che immaginare mondi lontani è molto pericoloso, soprattutto per il protagonista di un videogame. Infatti il marmocchio si trovò di colpo catapultato in un'altra dimensione molto lontana e anche piuttosto fantastica, nel senso che era abitata da elefanti in miniatura, topi affetti da gigantismo e così via. Ma Tim non era da solo, anche Doofus, il suo amico quadrupede, aveva subito la stessa sorte e così al ragazzino non restava altro da fare che cercare di ritornare sulla Terra e... di farlo in tempo per l'ora di cena.

Questa è la trama del gioco in questione. Banale e idiota quanto basta, non vi sembra? Ma Doofus è un platform, e per essere la trama di un videogioco di questo genere mi pare perfetta. Il vostro scopo, guarda caso, sarà infatti quello di portare a termine dodici livelli, divisi in tre mondi, nel tentativo di ritornare a casa. Il tutto non sarà però affatto facile come potrebbe sembrare; tutti gli abitanti della dimensione nella quale siete finiti avranno il solo scopo di rendere più difficile il vostro cammino. Oltre ai già citati elefanti e topi avrete a che fare con degli zulù molto suscettibili, delle fastidiosissime zanzare e delle trappole veramente infami come tagliole e punte acuminate che fuoriescono dal terreno. Come se non bastasse, durante il percorso dovrete inoltre proteggere il simpatico, ma anche totalmente demente Doofus, che ha la peculiarità di andare a scovare ogni possibile pericolo rendendovi la vita veramente grama.

Il giovane Tim dovrà quindi occuparsi del cane mentre, allo stesso tempo, dovrà anche cercare di eliminare tutti i nemici sullo schermo, tirando loro addosso delle mortali palline di gomma (certo che una pallina di gomma non è proprio l'ideale per uccidere un elefante) oppure saltando loro sulla testa in puro stile "mariesco". Ogni animale ucciso lascerà una moneta d'argento del valore di dieci "soldi" che potrete spendere negli appositi negozi situati alla fine di ogni livello (il negoziante può sembrare un vecchio rimbambito, ma vi garantisco che non si lascia fregare). Là vi potrete dare alle pazze spese acquistando oggetti magici che vanno da un cartello stradale che rende il cagnolino invulnerabile per una manciata di secondi a una bolla incantata che permette al ragazzino di volare per tutto lo schermo. Interessante poi la possibilità di comprare una clessidra in grado di paralizzare per circa dieci secondi la totalità dei nemici presenti nel livello.

I quadri non sono molto vari e sono interamente ambientati nella foresta (le variazioni sono poche, in pratica vi sorbirete la suddetta foresta in tutti i modi possibili: di giorno, di notte, ricoperta di neve, al tramonto...) eccezion fatta per quello finale che è sviluppato all'interno di in un castello stregato. In molti casi dovrete utilizzare la vostra materia grigia per superare degli ostacoli, dovrete infatti far ricorso ai vari oggetti magici in alcune situazioni ben precise e se li avete sprecati prima non vi resta altro da fare che suicidarvi e ripetere tutto. Nel corso dei vostri pellegrinaggi troverete anche alcune chiavi. Ne esistono di tre tipi: verdi, rosse e viola. Ogni chiave apre solo porte del suo stesso colore. D'altronde solo uno stolto cercherebbe di aprire una porta rossa con una chiave verde, no?

Tutti gli stage, pur non essendo molti, vantano un'area di gioco ampia e abbastanza ben congegnata; lo scrolling è multidirezionale e si comporta in maniera egregia anche quando lo schermo risulta

Dopo aver perso l'ennesima vita ecco che il piccolo Tim si prepara ad affrontare nuovamente il livello.

Ecco il negozio di fine livello in tutta la sua magnificenza. Quel taccagno del negoziante non vi farà neanche uno sconticino. Questo bieco individuo è comunque fondamentale perché vi fornirà la password per lo stage successivo.

Questa schermata appare tutte le volte che completate la parola "bonus". Otterrete così, magicamente, vari oggetti extra. Che cuccagna!

Dal piccolo menu che vedete potrete scegliere quali oggetti incantati utilizzare. Il mio preferito è la bolla; volare è veramente uno spasso.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I nostri due baldi eroi si trovano in una situazione complicata. La soluzione migliore è quella di saltare sulla piattaforma di sotto. Ma attenzione, quell'ampolla viola inverte i controlli finché non ne raccogliete un'altra.

Tim sta usando la bolla per poter volare e Doofus lo segue come sempre facendo roteare la coda. Non so perché ma questa scena mi ricorda un certo Tails...

Questo è uno dei quadri bonus. Il cagnolino Doofus deve riuscire a prendere più stelline che può e raggiungere in tempo la casetta per cani.

strapieno di nemici (tenete però conto che la prova è stata effettuata su un 486 a 50 Mhz, su un 286 le cose saranno sicuramente diverse). Girovagando per il mondo fantastico Tim e Doofus (un nome direi non proprio adatto per un cane) potranno raccogliere, oltre ai pluricitati oggetti magici, delle stelline di vari colori che aumentano il punteggio e degli oggetti speciali (gelati, scrigni del tesoro, ampolle...) che, quando li avranno raccolti tutti, formeranno la "originalissima" scritta "bonus" valida per un oggetto magico extra.
Un altro modo per conquistare poteri aggiuntivi è quello di raggiungere delle casette per cani situate nei posti più inaccessibili di ogni stage che teletrasporteranno il fidato cagnolino in una sezione speciale. Qui il "simpatico" Doofus dovrà cercare di accaparrarsi il maggior numero di stelline in un tempo prestabilito. Vi assicuro che questi stage non sono per niente facili, anzi, nei livelli più avanzati diventano veramente ostici.
La pecca più vistosa del gioco è comunque costituita proprio dal cagnolino. I suoi movimenti sono infatti più lenti dei vostri e spesso capita di morire decine di volte prima di riuscire a trovare il metodo per superare una certa situazione. Il sistema di controllo non vi aiuterà per niente. Io ho provato a utilizzare il joystick, ma i tempi di reazione, anche su un computer veloce, sono troppo lunghi. Diventa quindi quasi obbligatorio l'uso della tastiera che è tutto fuorché funzionale: spesso ci si incasina con i tasti "freccia" e si perdono vite come se piovesse. Fastidioso è pure il fatto che, terminate tutte le vite a disposizione, bisogna ricominciare ogni livello dall'inizio. Un sistema di password vi permette di continuare dall'ultimo stage che avete raggiunto ma, data l'elevata difficoltà del prodotto, non sarebbe stata una cattiva idea inserire anche due o tre "continue". I migliori punteggi possono invece venir salvati su disco e ricaricati in qualsiasi momento. Il menu delle opzioni permette anche di scegliere la scheda sonora che volete utilizzare (sono supportate Ad Lib, Soundblaster e compatibili) e di attivare e disattivare gli effetti sonori e la musica. I motivetti di accompagnamento sono nella media anche se un po' ripetitivi, mentre gli effetti sonori sono quelli canonici di ogni platform, qualche urletto e poco altro.
Doofus è invece veramente contenuto per quanto riguarda i requisiti hardware necessari per farlo girare: con un normalissimo 386 vi potrete godere il gioco in tutto il suo splendore, ma il programma gira anche su un 286, seppure con delle limitazioni, soprattutto dal punto di vista del sonoro. Lo spazio occupato su Hard Disk è a dir poco irrisorio (800k circa) e per giocare vi basta la tastiera (lasciate perdere il joystick). Persino il prezzo di vendita dovrebbe essere basso, anche se la sua distribuzione in Italia non è ancora assicurata, la Prestige ha voluto infatti renderlo accessibile a tutti e credo che ci sia riuscita ma, per averne la certezza, buttate un occhio sul commento. State però attenti a non sporcare la rivista con il vostro bulbo oculare (bella battuta, no?).

Alfonso "AM" Mariella

Quell'elefante sta per toccare Tim. Le possibilità che possa dire addio a un'altra vita sono alte. Notate quella porta rossa sulla sinistra, la potrete aprire solo con una chiave del medesimo colore.

Tra poco potrò gustarmi un delizioso gelato, ma devo stare attento a quella tagliola. E' veramente letale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Finalmente! Dopo mesi di preview, foto e speciali all'interno del Talent Scout, lo shoot'em-up tutto italiano dei Virtual Dreams è giunto sulla dirittura d'arrivo e sarà presto disponibili in tutti i negozi.

T-RACER

Devo ammettere di essere veramente soddisfatto, come sapete la rubrica del Talent Scout ha spalancato le porte a parecchia gente e ha permesso l'incontro di programmatori, grafici e musicisti, posti anche a enormi distanze. La rubrica è cresciuta in una maniera che definire fenomenale è quasi riduttivo e, nonostante la maggior parte dei lavori non portino a nulla (vuoi perché non

all'altezza delle attuali esigenze di mercato, vuoi perché spesso e volentieri molti progetti finiscono su un binario morto), qualcuno è riuscito a colpire l'attenzione di una o più software house e questo vi assicuro, ci entusiasma moltissimo.
Vedere che il mercato italiano, così arido di buoni prodotti (e non mi sto certo riferendo a quel capolavoro di Mech Commander, ma a ben altri), si stia incominciando a muovere nella giusta direzione, ci fa davvero piacere, anzi, ultimamente abbiamo notato un incremento produttivo (soprattutto dal lato qualitativo) quasi stupefacente, basti osservare i NAPS, che stanno portando avanti tre progetti molto ambiziosi, ma indubbiamente validi (in particolar modo Shadow Fighter) o i Dynamic Style con Perpetual Craze e USA Racing.
I Virtual Dreams, insomma, ce l'hanno fatta e adesso vediamo di recensire finalmente questo benedetto T-Racer, uno shoot'em-up a scorrimento orizzontale che ha parecchie carte da giocare.
La trama in tutta sincerità non la conosco, infatti all'interno dell'archivio LHA contenente la documentazione, mancavo ogni sorta di storyboard, comunque penso che per un gioco del genere conoscere gli antefatti non sia poi così importante, o sbaglio? In ogni caso è facile immaginarsi cosa sia successo, gli alienacci brutti e affamati (indovinate voi di cosa) hanno nuovamente preso di mira il nostro globoterracqueo e, dato che il loro pianeta è ormai arido, senza più risorse e tantomeno materie prime, hanno optato per una "pacifica" invasione a suon di cannoni particellari e roba simile, che ogni brava creatura proveniente dallo spazio si porta sempre dietro.
Immancabile, l'eroe della situazione, il quale viene incaricato dalla Mega Federazione Intergalattica di far fuori tutti questi immondi invasori che sporcano e gettano cartacce ovunque, ma il bello è che al suddetto eroe (più che un eroe è un babbione senza precedenti, altro che) non gli forniscono, chessò, un gigaincrociatore dotato delle armi più grosse dell'universo, ma un catorcino più piccolo di

un Tornado con un armamentario semplicemente ridicolo ("tanto poi prendi i power-up", gli dicono i comandanti supremi).
Beh, spero che la trama finale del gioco sia un po' meglio di questa (paurosamente simile a quella di Banshee, guarda caso un shoot'em-up), non che ci voglia molto...
Comunque non c'è niente da dire, questo T-Racer è un clone di Project-X, un po' per lo stile grafico adottato, ma soprattutto per il design generale che ricorda in modo impressionante il capolavoro dei Team-17; questo comunque non vuole essere una critica, ma una constatazione atta a dimostrare il

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

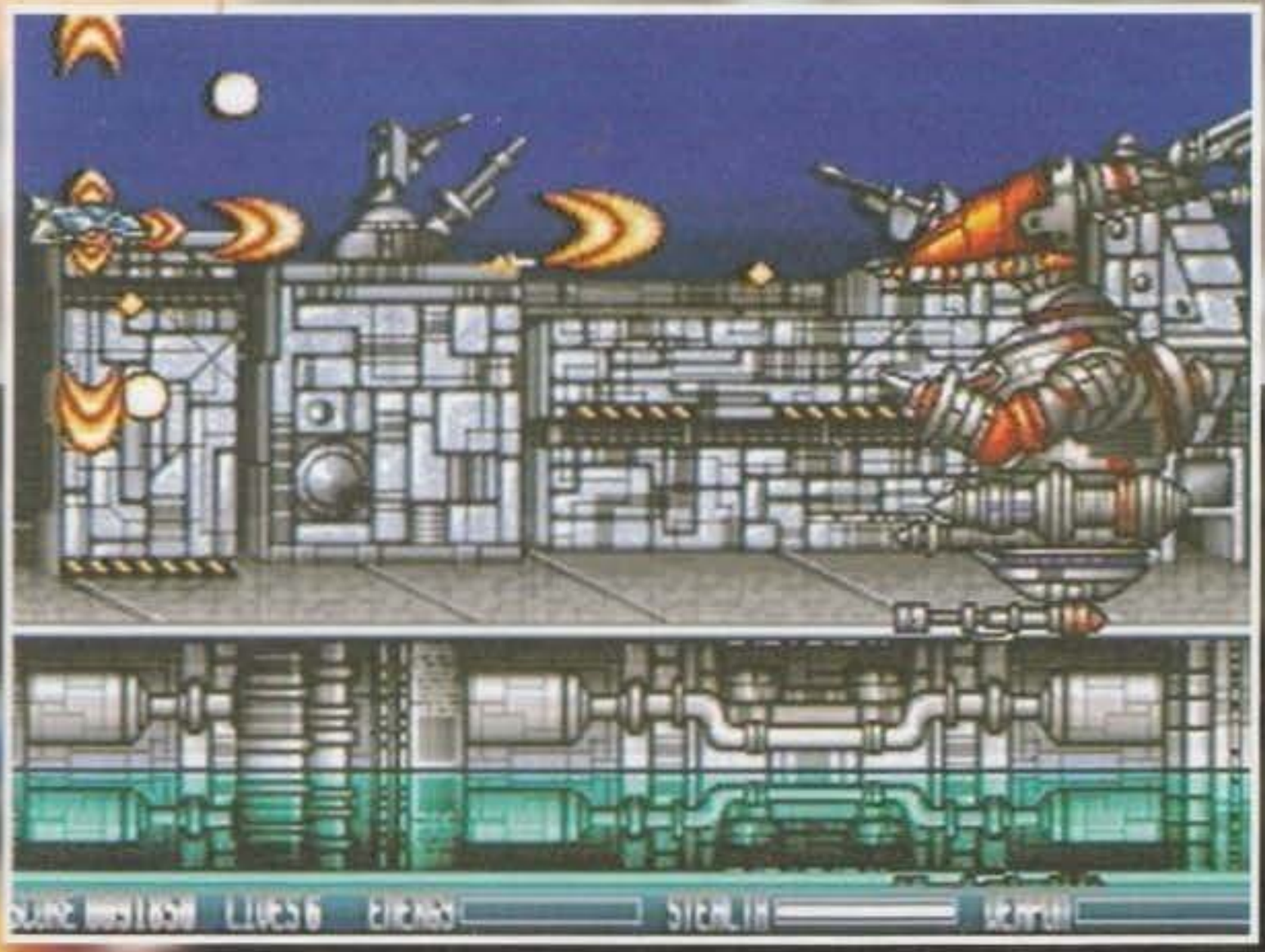
REVIEW

livello qualitativo ormai raggiunto dai programmatori nostrani, quasi impensabile qualche hanno fa.
Inizialmente il gioco vi permette di selezionare fra tre livelli di difficoltà, i classici Easy, Medium e Hard, che ormai stanno prepotentemente prendendo piede anche su Amiga, prima infatti simili opzioni trovava posto solo nelle produzioni per console; al giocatore viene anche lasciata la possibilità di scegliere con quante vite incominciare (da un minimo di tre ad un massimo di sette) e il tipo di controllo da adottare nella fase bonus.
Il gioco si svolge sempre a scrolling orizzontale, l'area non si muove ulteriormente in verticale come in giochi tipo Disposable Hero, ma rimane sempre fissa, in compenso potete gustarvi uno scrolling

multistrato degno di Lionheart, con la differenza che in questo caso simile tecnica viene applicata oltre che al terreno anche al cielo, con un effetto davvero notevole.
Esistono comunque fasi differenti e non tutte dispongono del parallasse, alcune infatti sono fisse, ma più ricche a livello cromatico (infatti usano 32 colori), mentre quando attraversate l'iperspazio potete godervi un effetto plasma (chi è appassionato di demo, sa a cosa mi riferisco) niente male.
Ogni due stage inoltre, affronterete un livello bonus (ne parlavo qualche riga più sopra, a proposito delle opzioni) in cui dovrete passare all'interno di alcune porte senza sbattere contro i muri, la cosa è più facile a dirsi che a farsi, complice soprattutto una velocità incredibilmente alta (fortuna che si può rallentare).
Nel gioco vero è proprio le cose da fare sono le solite, sparare come dei dannati e cercare di raccogliere il maggior numero di power-up in modo da potenziare a dovere la vostra navicella; fortunatamente i programmatori hanno avuto la caritatevole idea di inserire una barra di energia, quindi prima di venire fatti a pezzi potremo subire un bel po' di colpi (ricordate che venir colpiti da un proiettile fa sicuramente meno male che sbattere contro un mezzo nemico).
In caso di serio pericolo potrete attivare il modo Stealth, il quale vi garantirà l'invulnerabilità per un breve periodo, questa opzione va usata con saggezza, dato che solo superando la fase bonus potrete

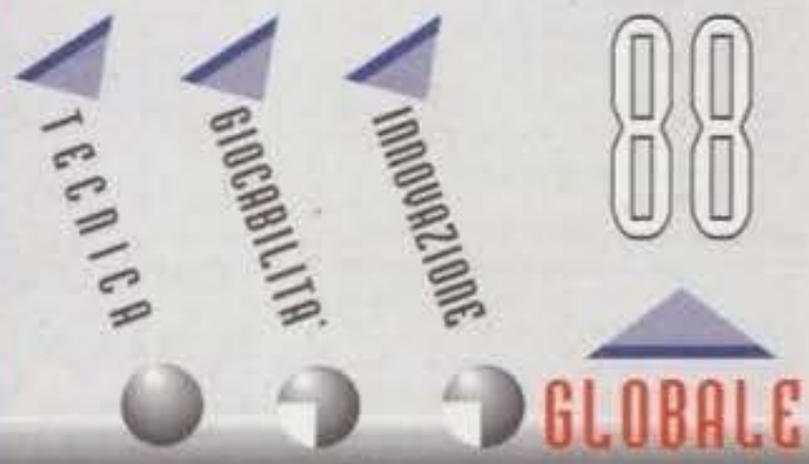
usufruire nuovamente di tutta l'energia.
Sinceramente non ho altro da aggiungere, l'unica cosa che non vi ho detto è che il T-Racer funziona perfettamente anche da Hard Disk ed è stato testato su quasi tutti i modelli di Amiga.

Mirko "TMB" Marangon



AMIGA

E' difficile esprimere un giudizio su T-Racer, non so proprio da dove incominciare... tecnicamente è superiore allo stesso Project-X, come ho già scritto nel corso della recensione alcune caratteristiche mi hanno colpito positivamente, basti pensare al parallasse multistrato e alla fluidità degli sprite (per non parlare dello scrolling), però qualcosa non va. La grafica è davvero troppo simile a quella di Project-X, basti osservare l'astronave principale, ma in generale è l'intero stile adottato ad essere incredibilmente somigliante; di questo non voglio farne una colpa agli autori, è comunque innegabile che una maggiore originalità non avrebbe certo guastato.
Inoltre, non tutti i livelli soddisfano dal lato grafico, alcuni mi sono sembrati stranamente piatti, ma forse il peggiore rimane quello dell'iperspace, in cui il plasma utilizzato come sfondo è riuscito soltanto a procurarmi un bel mal di testa! E' stata poi anche la giocabilità a lasciarmi abbastanza perplesso, diciamoci la verità, la lunghezza di gioco è esageratissima, dubito che qualcuno abbia lontanamente voglia di giocare per oltre un ora ad uno sparaefuggi, mettevi nei panni di quello che perde l'ultima vita al penultimo livello e deve ricominciare tutto da capo...
In ogni caso non voglio assolutamente criminalizzare questo gioco, si tratta comunque di uno shoot'em-up d'eccezione programmato benissimo, il consiglio per tutti gli amanti del genere è che meriti sicuramente d'essere acquistato.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dagli specialisti del GUERIN SPORTIVO

GUERIN SPORTIVO

a sole L. 14.900

TUTTO MONDIALI

su floppy disk

TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO SAPERE SUI CAMPIONATI DEL MONDO DI CALCIO DAL 1930 A OGGI: RISULTATI, CLASSIFICHE, FORMAZIONI, GOL, ARBITRI

TELECONSULENZE 06-39730663

GUERIN SPORTIVO TUTTO MONDIALI

© CONTI EDITORE 1994. Tutti i diritti riservati

A sole L. 14.900

Un'inesauribil
banca dati su floppydisk
dal 1930 al 1994 cifr
e curiosità dei campionat
del Mondo di calci

E se vuoi, c'è anche CALCIO QUIZ

CENTINAIA DI QUIZ
Gioca la tua partita contro il computer o con gli amici

a sole L. 14.900

GUERIN SPORTIVO CALCIO QUIZ

© CONTI EDITORE

Caratteristiche: Floppy disk 1,4 Mb, DS HD; richiede PC IBM compatibile, MS-DOS, Hard Disk, 640 Kb, microprocessore 286 o superiore, scheda VGA o superiore, consigliato mouse.

COMPILARE, RITAGLIARE O FOTOCOPIARE QUESTA SCHEDA E:

1. **spedire per fax a CONTI EDITORE SERVIZIO CLIENTI fax N. 051/6227314**

oppure

2. **Inviare in busta chiusa a CONTI EDITORE SERVIZIO CLIENTI Via del Lavoro 7 40068 S. Lazzaro di Savena (BO)**

PER UNA PIÙ RAPIDA EVASIONE DELL'ORDINE, SI CONSIGLIA DI:
a) utilizzare **CartaSi** per il pagamento
b) oppure, nel caso di altre modalità di pagamento, indicare la causale del versamento e allegare fotocopia della ricevuta postale.

Non inviare denaro contante. Le offerte sono riservate ai lettori residenti in Italia. Offerta valida sino al 1/9/94

SCHEDA DI ORDINAZIONE

Sì, desidero ricevere i floppydisk sottoelencati nella quantità da me indicata. **Il prezzo comprende le spese spedizione postale.** Ho pagato anticipatamente i floppydisk con la seguente modalità:

TRAMITE **CartaSi** ☐ N° ____ ____ ____ ____ scadenza ____ oppure tramite:

☐ Vaglia postale ☐ Assegno bancario ☐ c/c postale n° **244400**

Intestato a: **Conti Editore - Via del Lavoro 7 - 40068 S. Lazzaro di Savena (BO)**

INDICO QUI L'OPERA RICHIESTA

TITOLO/PRODOTTO	Q.TA	PREZZO
TUTTO MONDIALI L. 14.900		
CALCIO QUIZ L. 14.900		
IMPORTO TOTALE LIRE		

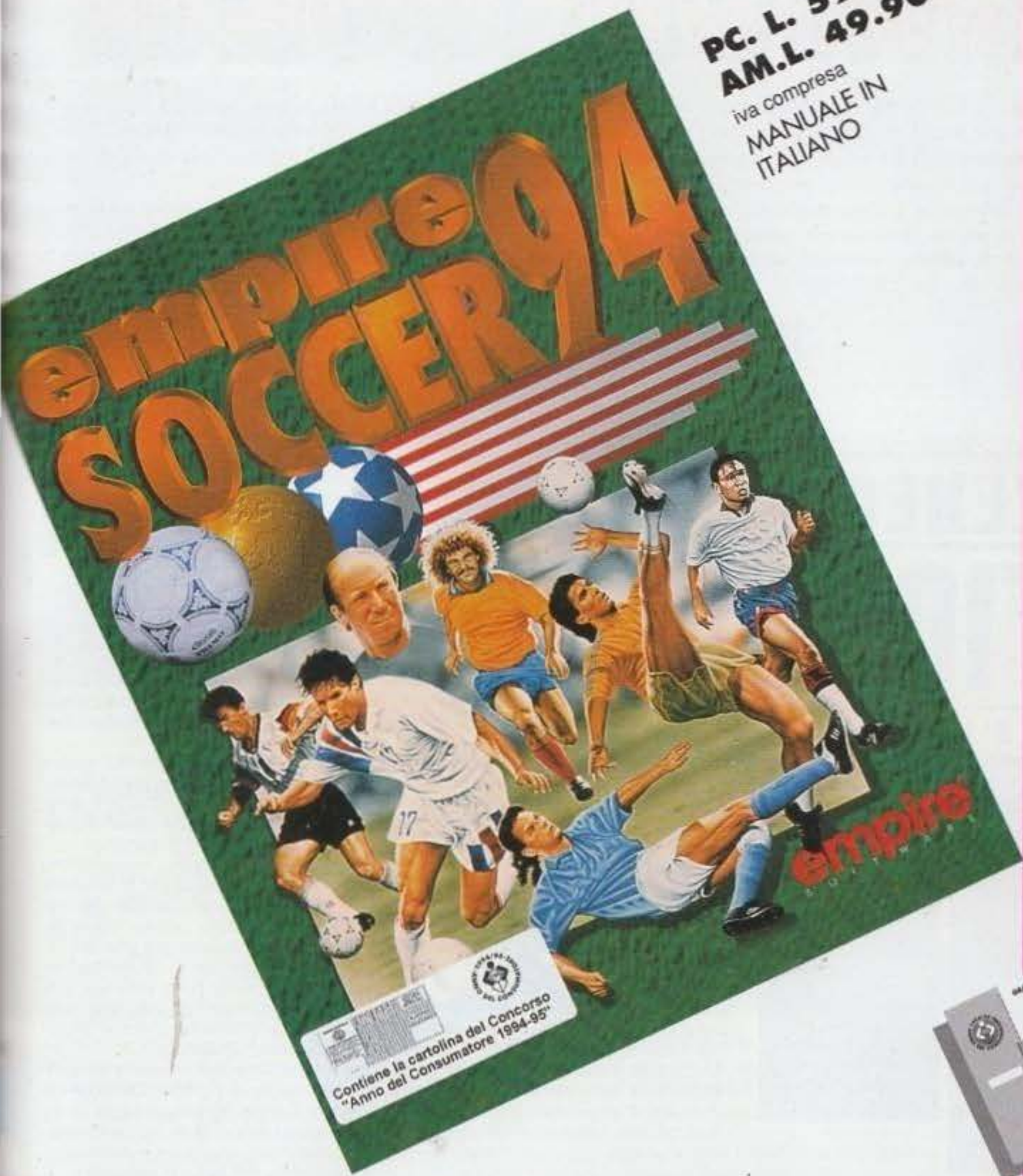
NOME
COGNOME
VIA N.
CAP CITTÀ
PV
TEL. / ANNO DI NASCITA
FIRMA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON DARE UN CALCIO ALLA FORTUNA...

PC. L. 59.900
AM.L. 49.900
iva compresa
MANUALE IN ITALIANO



DIVENTA MILIONARIO ANCHE TU !

PARTECIPA AL GRANDE CONCORSO

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO
Dal 25/4/94 al 28/2/95 concorrere è semplicissimo!
Ogni volta che entrate nei negozi Rivenditori Autorizzati C.T.O. di tutta Italia ed acquistate anche uno solo degli accessori per computer o software di marchi prodotti e/o distribuiti da C.T.O. abbinati al concorso, avete diritto ad una cartolina di partecipazione. Su di essa dovete apporre la prova d'acquisto (il codice a barre originale). A questo punto compilatela, ritagliatela lungo la linea tratteggiata, inseritela in busta chiusa e spedite a C.T.O. entro il 28/2/95 (farà fede la data del timbro postale). E buona fortuna!
1° premio da 50.000.000 in gettoni d'oro. N. 100 premi da 1.000.000 in gettoni d'oro.
L'estrazione avverrà il giorno 15/3/1995 alla presenza di un Funzionario dell'Intendenza di Finanza.

Se avete vinto sarete avvisati subito tramite lettera raccomandata e il premio vi sarà consegnato entro il 30/3/95.

Aut. Min. N. 6/3421 del 17/05/94

SPEDISCI LA CARTOLINA

IN PALIO
150000000
IN GETTONI D'ORO

1° PREMIO DA L. 50000000 e 100 PREMI DA L. 1000000

DAI RIVENDITORI AUTORIZZATI

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte 7/F -Zola Predosa (BO)
Telefono 051/75.31.33 - Fax 051 /75.34.18

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CARNEFICINE CINEMATOGRAFICHE

Nonostante potessero disporre di tre licenze dal nome altisonante, quali appunto Cliffhanger, Dracula e Last Action Hero, alla Psygnosis non solo hanno perso l'occasione per uscire in concomitanza con i rispettivi film, e sfruttare così il conseguente "effetto richiamo", ma hanno anche affidato la programmazione delle tre conversioni a gruppi di sviluppo sul cui effettivo impegno, visti i risultati, avremmo tutti da obiettare. Codesti, durante la pausa per le merenda di un tranquillo pomeriggio primaverile, hanno messo insieme quella che, per omogeneità, potremmo tranquillamente definire "la trilogia dell'orrido". Il voto ve lo abbiamo risparmiato, ma se proprio volete un'indicazione potete prendere uno dei numeri di pagina, dividerlo per quattro (oppure moltiplicarlo per 1/4) e distribuirne il risultato in modo più o meno bilanciato a Dracula e Last Action Hero, l'eventuale resto (a seconda che abbiate scelto la pagina di destra o quella di sinistra), però con il segno meno davanti, è proprio tutto per Cliffhanger.

Max (con le recensioni a cura di Stefano Stalla & Paolo Besser)

Il Mitico Schwarzy ritorna sull'Amiga con un nuovo tie-in della sua ultima, a dire il vero non particolarmente apprezzata, fatica cinematografica.

Caricando Last Action Hero sono stato percorso da un brivido... uno dei miei attori preferiti finalmente da comandare col mio joystick, che bello!
Ecco avvicinarsi, baldanzoso, il primo livello: appare l'immagine del protagonista. Il suo sguardo sembra cercare qualcosa, è irrequieto, sembra voler uscire dallo schermo, fuori dalla redazione, dal pianeta terra, Lui guarda al di là delle stelle, nell'infinito... ma che razza di risposta può cercare?... Vorrebbe veramente mettere le mani su chi l'ha ridotto così!
Lo scopo è quello di menare tutto ciò che si muove sullo schermo fino ad incontrare il coriaceo personaggione di fine livello. Il nostro beniamino deambula per le locazioni con l'andamento di un pachiderma zoppo, e ci delizia con una serie di mosse offensive quali: pugno normale, centra "appendialmuro", calcione arrotato, testata "passo da discoteca" e la mitica "rovesciataammazzatuttoquellochetistaintorno"! I fondali di gioco sono scabrosamente ripetitivi e graficamente poverissimi, mentre il sonoro è in pratica un sample di pochi secondi ripetuto all'infinito. Schwarzy dovrà vedersela con spacciatori, camorristi, donnacce da dubbi costumi, picchiatori professionisti e persino con maestri di Yoga (!), senza contare Lui, "Bolo", il terribile mostro di fine livello (che è solo il primo, ma nostro Amiga si è rifiutato di caricare gli altri...).
Può capitare a tutti di sbagliare, ma questa volta la gloriosa (e da me sempre stimata) Psygnosis ha fatto un tonfo clamoroso (veramente trattasi di tripletta: Cliffhanger e Dracula te li sei per caso già dimenticati? NdP)(Argh! E' vero! E' stato un lapsus Freudiano. NdSxs). Last Action Hero non solo è scadente, ma prende pure in giro un attore del calibro di Arnold Schwarzenegger che come minimo dovrebbe personalmente ringraziare lo sventurato programmatore recitandogli la parte che meglio riesce a fare (il pestaggio). Beh, che altro da aggiungere... il gioco è consigliato solo ai fanatici di Stallone che nutrono un odio viscerale per il buon Schwarzy, visto che vedendolo in questa superba conversione non potranno non sbellicarsi dalle risate (che comunque, subito dopo aver caricato Cliffhanger, si placheranno immediatamente. NdP).

Il nostro muscolone sorpreso a riflettere sull'Ego, sull'ordine massimo dell'universo e sull'incredibile scempio appena compiutosi attorno al suo ultimo film (che già da solo non partiva proprio con i migliori presupposti. NdMax).

Il nostro eroe ci mostra i suoi splendidi addominali stampati sulla maglia mentre improvvisa un passo di techno dance.

Ma chi è Nurejev al suo confronto?

Schwarzy cerca di passare sotto il tubo ballando il limbo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Qualcuno notò The Last Action Hero e disse: ma perché Schwarzenegger sì e Stallone no?

Siete andati a vedere il film Cliffhanger, con Sylvester Stallone? Io personalmente no, quindi non ho la più pallida idea di cosa parli. Ma in fondo devo recensire il videogioco, mica il film, quindi a me basta la presentazione del medesimo. Dunque, una serie di immagini grabbate male (presumibilmente da una videocassetta dello stesso film, acquistata presso un certo Muhamed Fahleb Gahled nel sottopassaggio della stazione metropolitana di Garibaldi, MM2 milanese) e in bianco e nero (qualcuno asserisce che siano così volutamente; ma ho i miei dubbi), ci introduco un misterioso complotto, con tanto di FBI in mezzo, di un aereo che "borla giù" nel bel mezzo delle montagne, di due borse che spariscono e che vanno recuperate e di poco altro. Tanto, poi, nel gioco voi guiderete uno Sly dimentico di tutti i "complessi" retroscena che costituivano la trama del famoso film, lungo un percorso irto di ostacoli e di teneri lupacchiotti da "scarpare" (il motivo di questo, in effetti, non è affatto chiaro). Tecnicamente parlando si tratta del peggiore platform che ricordiamo aver mai caricato sull'Amiga fin dalla notte dei tempi, e l'unico aspetto che ha tenuto occupati noi redattori è stato il fondale. Max e Marco dicono che c'è il parallasse. Io, invece, sono ancora convinto del contrario. Insomma, sullo sfondo c'è il cielo colorato a barre blu di intensità crescente, ma queste restano sempre fisse e sono un semplice effetto ottenuto col copper. Poi tutto il resto del fondale si muove contemporaneamente. Ora, sostituite le barre di cui sopra con una tinta unita, ed ecco che il "parallasse" (il primo a mezzo strato) sparisce. Allora, E' o NON E' parallasse? (Anche se semplificato al massimo, è comunque parallasse, quindi, caro Paolone dei miei stivali, è inutile che continui l'inutile polemica. NdMax). Per il resto, barre o non barre, questo gioco si contraddistingue per la sua totale ingiocabilità, per la scarsissima precisione dei controlli, per la grafica che farebbe effettivamente pena anche su un vecchio C64, e per il sonoro irridente. Fate un po' voi...

Se Schwarzy non era contento cosa dire del nostro Sly?

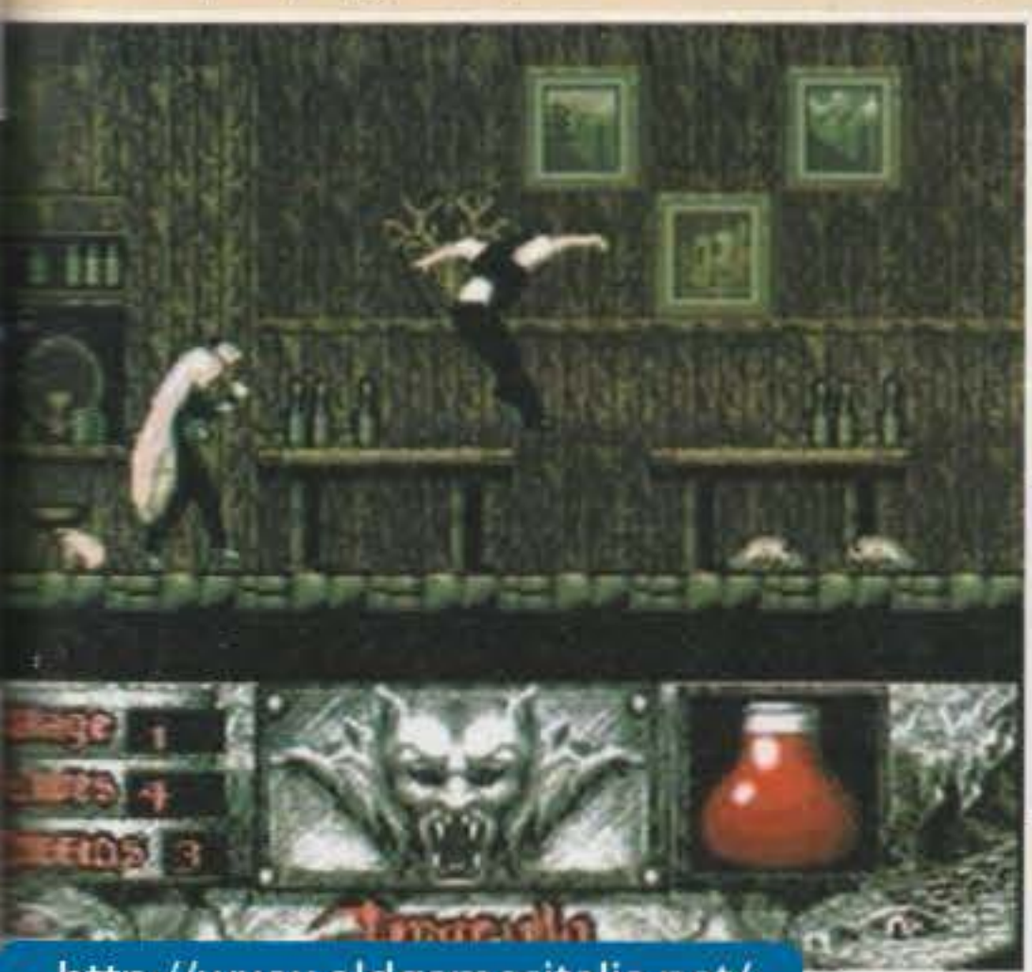
Durante il gioco vi capiterà spesso di fare riposini come questo.

Guardate un po' dove bisogna mettersi per saltare una piattaforma seguente: quando si dice "precisione all'ultimo pixel"!

Ultimo, ma non per questo meno importante, ecco la tanto attesa conversione del film di F. F. Coppola.

Poteva dunque mancare all'appello un film con il più famoso succhiasangue che la storia ricordi, nonché del suo relativo codazzo di ammazzavampiri? Chiaramente no, e così, ecco che la Psygnosis - cogliendo la palla al balzo - ci propone la sua personalissima interpretazione calandoci nientepopodimeno che nei panni dell'eroe di turno. Il vampiro? Macché - Allora nella strega cattiva? (Ma cosa ci fa la strega cattiva in Dracula! NdP)(E che ne so io? Qui non si capisce nulla! NdSxs). Ah già ecco, il protagonista da impersonare non è altri che l'ammazzavampiri di turno, tale Carmelo, ex-metronotte ora al servizio dell'umanità contro chiunque voglia fare del male alle "giovani et vergini" fanciulle della Transilvania. Lo scopo del gioco è quello di sopravvivere più a lungo possibile in questi locali letteralmente infestati da ogni creatura malvagia possibile immaginabile, tutto qua. Il nostro protagonista può difendersi utilizzando mani e piedi, sfoggiando per altro delle divertentissime pose plastiche qualora non rilasciate il tasto fuoco. Lungo lo svolgersi del gioco, potrete così ammirare lo splendido sprite principale a quattro colori e i fondali a otto, le animazioni tanto ridicole da essere seconde solo a quelle di Last Action Hero e lo squallore più totale regnare sovrano... Ridatemi la cara vecchia Psygnosis, vi scongiuro!

L'inizio del gioco. Prego notare il contrasto tra le larghezze dell'area di gioco e il pannello informativo sottostante

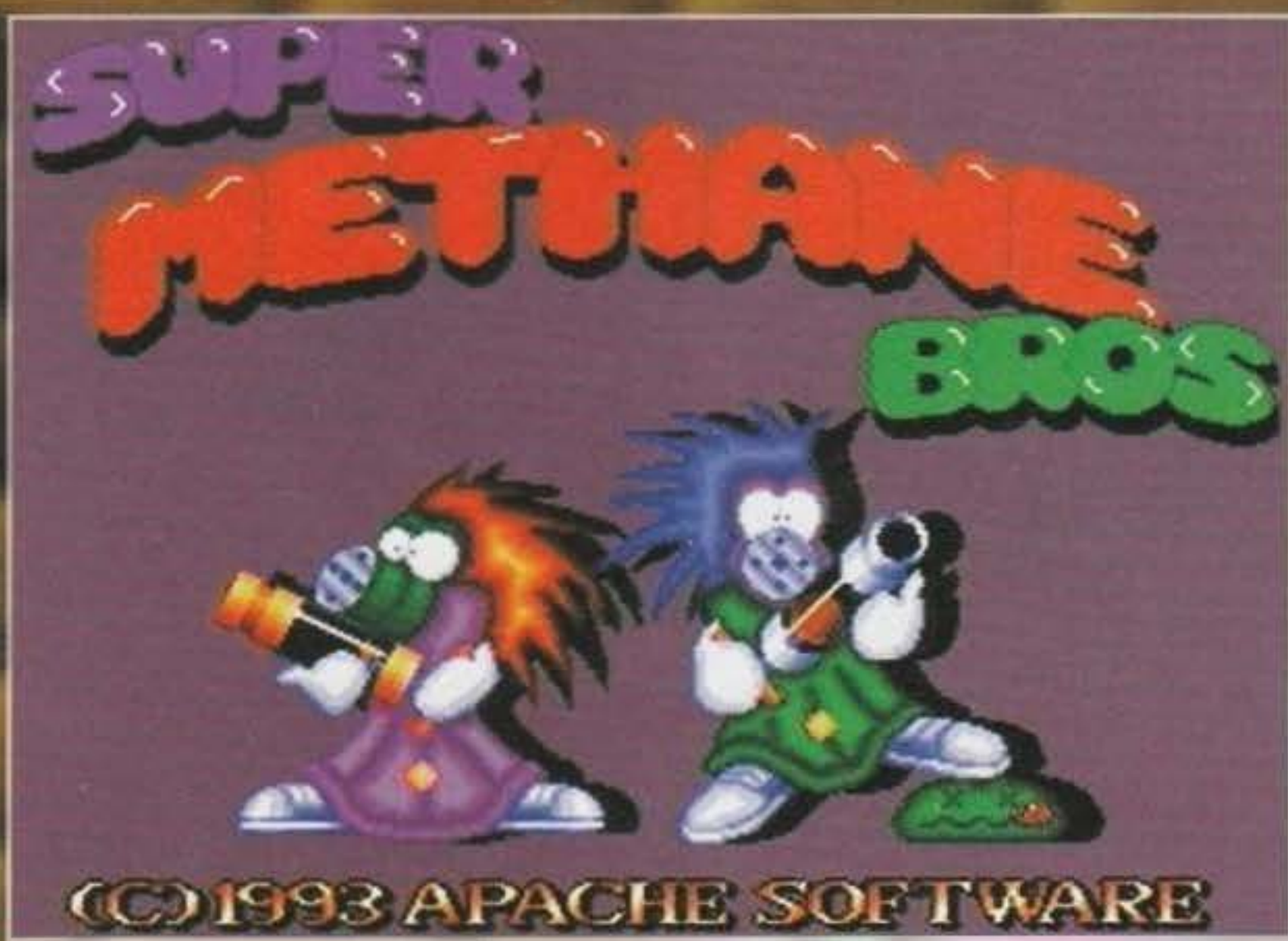


Aaagh! Datemi un lametta, meglio le vene che essere per sempre imprigionati all'interno di questo gioco!

Dracula: il primo (e speriamo ultimo) gioco in cui sbattendo contro il muro vi uscirà il sangue dal naso

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



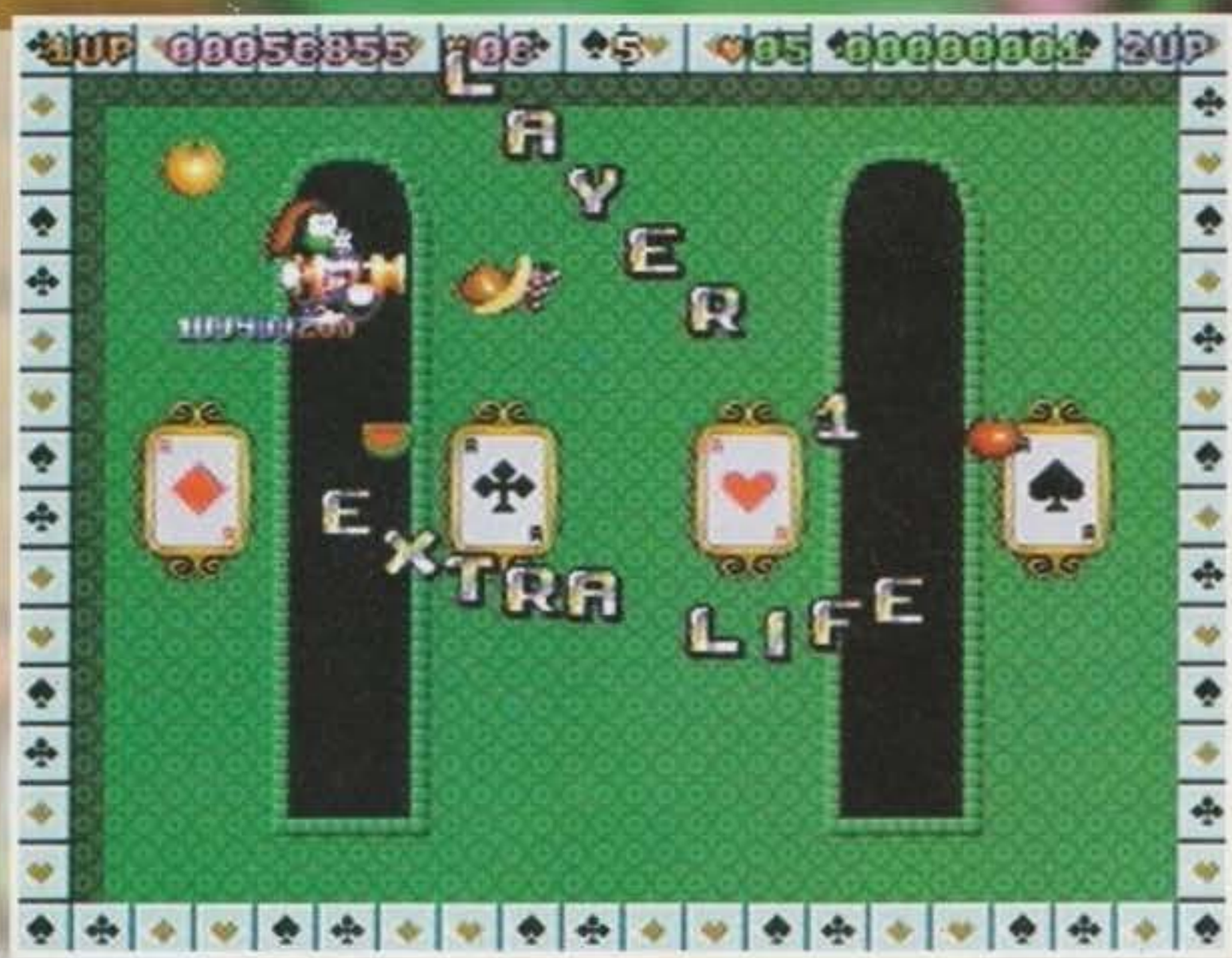
Com'era quella pubblicità? Il metano ti dà una mano? E meno male, perché in questo gioco dovremmo darle veramente di santa ragione!

Non crediate comunque di trovarvi di fronte un (ennesimo) picchiaduro, del resto in questo gioco dei soliti horiuken, sonic boom, petardi atomici, etc., non se ne vede l'ombra, in compenso si sente uno strano odore di gas (sarà mica che ho lasciato il fornellino acceso?).
E sì, miei cari amici, quelli della Apache software hanno deciso di dare un bel taglio al passato, basta con i solito fucili laser, missili nucleari, spade di energia e cannoni particellari, è giunto il momento di cambiare, d'ora in poi si va tutti a metano! E poi, diciamoci la verità, il metano non inquina, fa una bella fiammellina azzurra e bene o male non costa neanche tanto, quindi perché non fare un bel videogioco basato su questo simpatico gas?
Detto fatto! Adesso però bisognerà inventarsi anche una bella storiella, fatemi pensare... sì, ora ricordo; in un tempo (non chiedetemi quale) e in un luogo a noi sconosciuti vivevano Puff e Blow, i mitici fratelli metano, rispettati e adorati da tutto il mondo. La loro vita trascorreva felice fino a quando, un nefasto giorno, arrivò Mr. Nintendo, una creatura abnorme che diede vita a due esseri disgustosi, Mario e Luigi, i Mario Brothers! Questi due individui, uno basso e grasso, l'altro alto e smilzo, si spacciavano per idraulici, ma il loro scopo era quello di mettere in cattiva luce i poveri Methane Bros, riuscendoci tra l'altro in modo perfetto. Ben presto, però, Mario conobbe la principessa del luogo e, dopo averla liberata un'ottantina di volte dal solito tartarugone spinoso, decise di sposarla, dando un bel calcione nel sedere al povero fratellino Luigi.
Ma ritorniamo ai due Methane Bros: codesti erano leggermente incavola-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ti (per non dire peggio) di questa situazione, oltretutto Mario soffriva di meteorismo congenito iperacuto, una rarissima forma che colpiva solo quegli sventurati che mangiavano troppi funghi rossi, con tanti bei puntini bianchi... il regno viveva in una situazione impossibile, piuttosto che respirare quell'aria, tanto valeva farsi una sana boccata di fumi radioattivi all'uranio.
Fu così che i due fratelli metano, indossata la pro-

verbiale maschera anti-gas, decisero di arrivare in cima alla torre dove viveva il malefico Mario e quindi eliminarlo una volta per tutte, per la gioia di tutto il regno e di tutti i videogiocatori!
Bene, adesso che ho scritto questa valanga di scemate, posso anche passare oltre... Super Methane Bros è un clone spudoratissimo di Bubble Bobble, storico platform game che tutti, almeno una volta nella loro vita, avranno giocato.
Lo scopo del gioco è fin troppo semplice, dovrete affrontare qualcosa come 120 livelli (sotto forma di stanze), nella speranza di arrivare allo scontro finale con il mega mostro totale e quindi fuggire dall'enorme torre.
Naturalmente ogni stanza (fissa e senza scrolling) è piena di mostri e nemici di ogni genere che andranno eliminato usando i vostri particolari fucili al metano; praticamente quando sparate, una nuvoletta di metano fuoriesce dalla vostra arma, se questo gas va a colpire un nemico, questo vi rimane imprigionato e quindi incomincia a galleggiare per tutto il livello (un po' come accadeva con le bolle in Bubble Bobble). A questo punto dovrete aspirarlo dentro il fucile e quindi spararlo violentemente contro una parete, decretando in questo modo la sua fine (forse sono stato un po' troppo crudele, però il concetto è corretto).
Se non riuscirete a far fuori tutti i nemici intrappolati nelle nubi di gas, questi scapperanno e incominceranno a inseguirvi al doppio della velocità, con tutti i rischi annessi e connessi! Destino ancor peggiore vi attende in caso vi tratteniate troppo in uno stage, infatti i "Servi del Tempo" non perderanno... tempo (AHAHAHAHAH!!! So' comico!) e vi elimineranno senza pietà.
Ad aiutarvi nel vostro difficilissimo compito, troverete una vasta serie di armi e power-up, ad esempio tramite la luna potrete schippare un numero casuale di livelli, mentre con la pozione diventerete invulnerabili, ma ricordate che tutti questi bonus hanno effetto solo nella stanza dove state giocando, appena l'avrete passata i poteri svaniranno (sigh, mi sembrava troppo facile!).
Altri gadget vi permetteranno di sparare fuoco (non che ci voglia una scienza, del resto usate dei fucili a metano!) o di aumentare la gittata e la velocità delle vostre armi, ma in questo caso i power-up rimarranno in vostro possesso fino a quando non perderete una vita.
Ogni livello nasconde dei bonus interessanti, molti dei quali ben nascosti, oppure protetti da mura, in questi caso dovrete lavorare un po' di testa per riuscire ad accaparrarvi il maggior numero di punti possibile!
Un'altra cosa a cui dovrete fare attenzione sono le carte da gioco, queste vi vengono date solo quando riuscite a terminare una stanza prima dell'apparire dell'hurry-up (che vi avvisa dell'imminente arrivo di un Servo del Tempo);

una volta che avrete collezionato tutti e quattro gli assi (quindi picche, quadri, fiori e cuori) riceverete un'utilissima vita extra.
Ultima cosa, ogni tot livelli apparirà un guardiano che vi cederà uno dei quattro pezzi di chiave (necessario per fuggire dalla torre), generalmente non sono molto difficili da eliminare, basta imparare il loro schema di attacco, peraltro abbastanza semplice (l'unico che mi ha dato veramente del filo da torcere è stato quello del 100simo livello, un vero maledetto!).

Nulla di eccezionale, il gioco è identico alla versione 1200 (nonostante i programmatori affermino che è stato sviluppato espressamente per il CD32), ma fortunatamente l'audio è quello del CD, decisamente migliore! Inoltre è stata aggiunta una simpatica introduzione realizzata in stile "cartoon", ma nulla che sfrutti veramente il CDXL. Aggiungente giusto un paio di punti alla votazione globale.

Super Methane Bros non è affatto un brutto gioco, graficamente si difende abbastanza bene, grandi sprite, ben colorati (soprattutto se giocate sul 1200), forse non fluidissimi, ma indubbiamente animati molto bene.
Il problema di questo prodotto è il concept che sta alla base, siamo di fronte alla copia sputata di Bubble Bobble, tant'è che alcuni livelli sembrano presi pari pari da quel famoso platform, aggiungendo qualche colore in più e dei nuovi nemici. Adesso non voglio dire che si tratti di un plagio o qualcosa del genere (altrimenti si potrebbe affermare lo stesso di Stardust, nei confronti di Asteroids), però gli elementi in comune sono un po' troppi e sinceramente avrei preferito qualcosa di più innovativo.
Del resto da giocare non è affatto male, si passa qualche ora di divertimento spensierato, soprattutto se avete un amico, dato che il gioco permette di giocare tranquillamente in doppio (non si chiama Super Methane Bros per niente!).
Sotto l'aspetto della giocabilità ho comunque avuto qualche dubbio, la difficoltà a mio parere non è per niente ben calibrata, alcuni livelli sono troppo facili, mentre altri vi fanno sudare sette camicie per essere superati, sarebbe stato meglio inserire un livello di complessità graduale piuttosto che casuale, come invece hanno fatto i programmatori dell'Apache.
L'aspetto peggiore del gioco sono senza ombra di dubbio (oddio, parlo come il bambino di "non me la dai") le musiche, una tortura senza fine, roba che dopo 5 livelli non si può fare a meno di azzerare il volume dalla disperazione!
Concludendo, un prodotto simpatico e senza molte pretese, che pecca di alcune lacune in fase di testing, probabilmente dovute anche all'età relativamente giovane della software house.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AEGIS
GUARDIAN OF THE FLEET

La schermata delle opzioni, veramente ben fatta, con la possibilità di ottimizzare il gioco in caso si disponga di poca memoria, ad esempio eliminando il sonoro digitalizzato oppure i "videoclip".

Oh, che bello! Ho una quarantina di testate nucleari a lungo raggio pronte al lancio! In testa a chi le butto? Dato che ce ne vorrebbe una quantità tripla per scalfire un capello di Max, dovrò accontentarmi dei soliti obiettivi terrestri!

Era da tempo che mi stavano osservando e sapevo che prima o poi mi avrebbero affidato una di quelle missioni memorabili, che avrei ricordato per il resto... di questa recensione! Accettando di far parte della marina statunitense in veste di capitano di una fregata super armata, sono stato investito del compito di assistere la flotta U.S. Navy, U.S.A.F. e U.S.N.A.F. (i marines?) in una qualsiasi delle operazioni assegnate. Bene, sappiate che la lista delle operazioni che si possono effettuare in

Il pannello di controllo di tutti gli strumenti a vostra disposizione: sonar, SLQ, vari radar, la carta delle operazioni, ecc., ecc.

AEGIS è composta da decine e decine di azioni militari e queste possono essere intraprese singolarmente oppure come campagne. Naturalmente c'è più gusto nel portare a termine una campagna completa, che rappresenta, dal punto di vista del giocatore, quasi un'intera guerra. C'è quindi di che divertirsi (visto che si tratta di un gioco possiamo parlare di divertimento anche se l'80% delle guerre riportate sono già nella storia... e certo non dimenticate) visto che si passa dalla guerra delle Falkland (combattuta ferocemente da Argentina e Inghilterra con qualche outsider), a quella nel Golfo Persico, alla recentissima Desert Storm (ditemi chi non ha partecipato...), o alla ancor più recente e vicinissima guerra fra Bosnia, Serbia e Croazia, ed altre ancora. La stupenda schermata iniziale delle opzioni ci permette di scegliere la configurazione di gioco, l'eventuale presenza di un sottofondo musicale (tracce audio) e il tipo di missione da portare a termine.
Tutte le nostre operazioni relative al nostro vascello vengono dirette dal ponte di comando dell'Enterpr... ehm... della nave, non appena decidiamo a quale missione dedicarci. Poiché il significato delle mansioni che svolgono i personaggi presenti sul ponte, nonché quello di una tazza di caffè (uscita

Il ponte di comando con tutte gli ufficiali/icone a vostra disposizione. In questa schermata anche la tazza di caffè ha una propria utilità!

Una bella schermata del pannello di controllo delle armi: da notare il numero di testate a vostra disposizione e il videoclip che si attiva ogni qualvolta si lancia un missile.

http://www.oldgamesitalia.net/

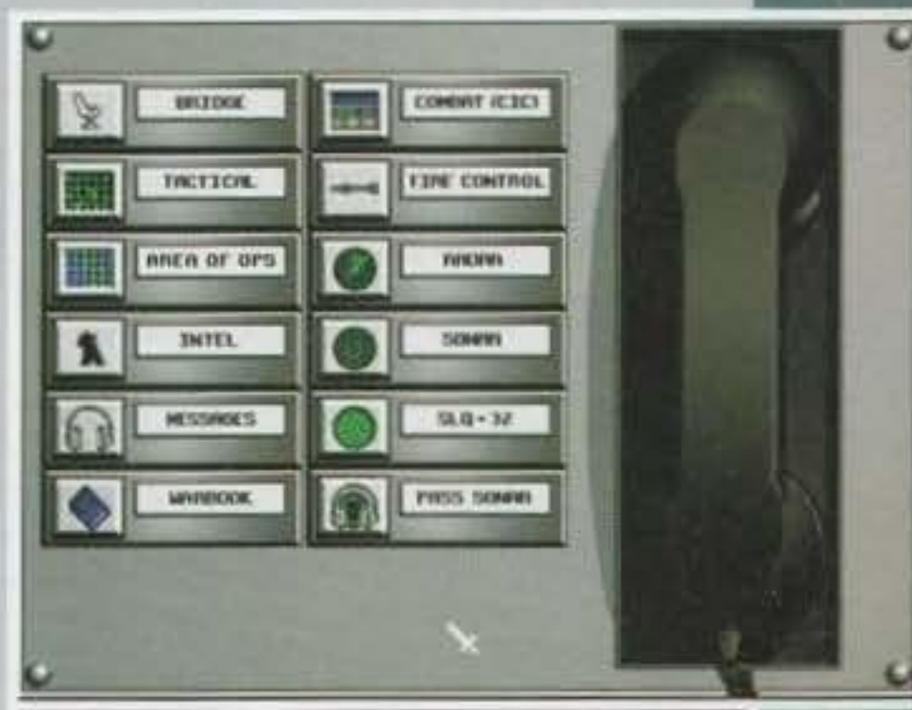
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

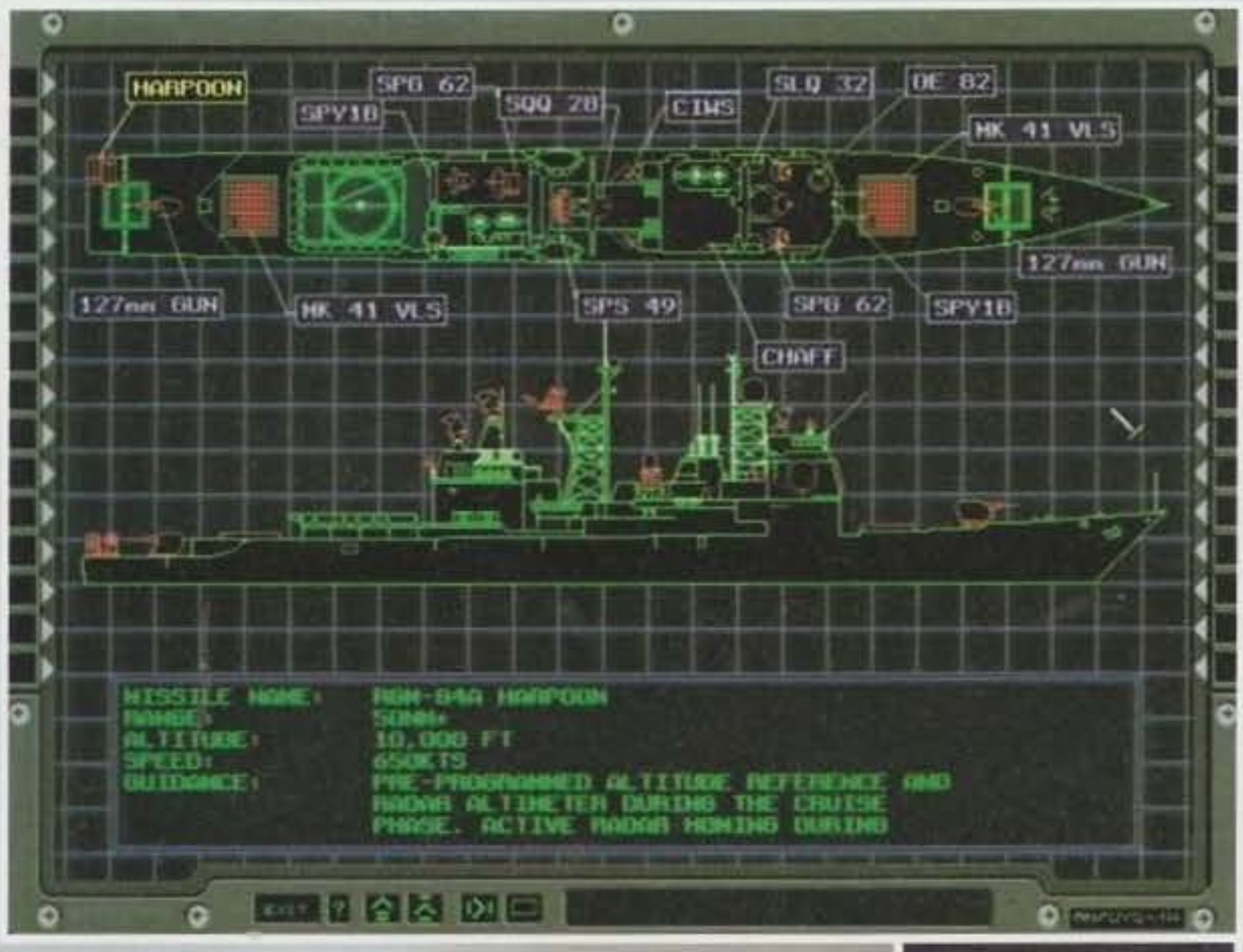
Le operazioni possono essere quasi interamente controllate da questa schermata di tipo tattico: potete controllare "a vista" tutte le postazioni nemiche e fare fuoco allo stesso tempo con tutte le armi.

dal gioco), è piuttosto enigmatico, alla Software Sorcery hanno pensato bene di inserire una sfilza di icone per semplificare la scelta dello strumento di controllo (o quella delle varie opzioni).
Quando ci si trova nel bel mezzo di una missione, con un eventuale scontro a fuoco, abbiamo a disposizione una decina di strumenti per organizzare la strenua difesa contro l'attacco nemico: si passa da strumenti puramente strategici come i sonar attivi e passivi (il primo vi procura più informazioni sul nemico, ma vi rende visibili), ai radar e alle riproduzioni delle zone di combattimento, dalla sala di controllo degli armamenti alla visuale tattica delle operazioni (la più bella da vedere e la più facile da gestire, dalla quale si possono controllare tutte i vascelli e i velivoli in azione, e dalla quale si potrebbe svolgere il 90% del gioco). Ogni volta che viene selezionato un obiettivo da colpire, si può decidere quale armamento utilizzare contro di esso. Potete scegliere fra sei tipi di armi diverse e una mitragliatrice (tenete presente che le armi sono poste sul vascello sia anteriormente che posteriormente, per un totale di 14 armi complessive, da moltiplicare per un numero di missili variabile fra una decina e una quarantina a seconda del tipo di arma) e, dopo che avete identificato l'obiettivo, caricate le armi, "lockate" il nemico e fate fuoco. Dal monitor centrale potrete vedere una scena digitalizzata del lancio della testata, mentre tutte le azioni vengono accompagnate dal sonoro anch'esso digitalizzato.
A seconda del livello al quale state giocando, vi sarà più o meno difficile colpire il nemico, anche perché al livello degli ultraspecialisti, non potete usufruire di tutti gli strumenti, i nemici vi attaccheranno duramente e adotteranno delle contromisure per non essere "ascoltati" dai vostri strumenti. Potrete sapere se avete portato a termine con successo una missione sia dal risultato sul campo sia dalle trasmissioni televisive. Per il resto il gioco è solo da "guidare", dato che si tratta di un prodotto puramente strategico.

Andrea "Kaos" Simula



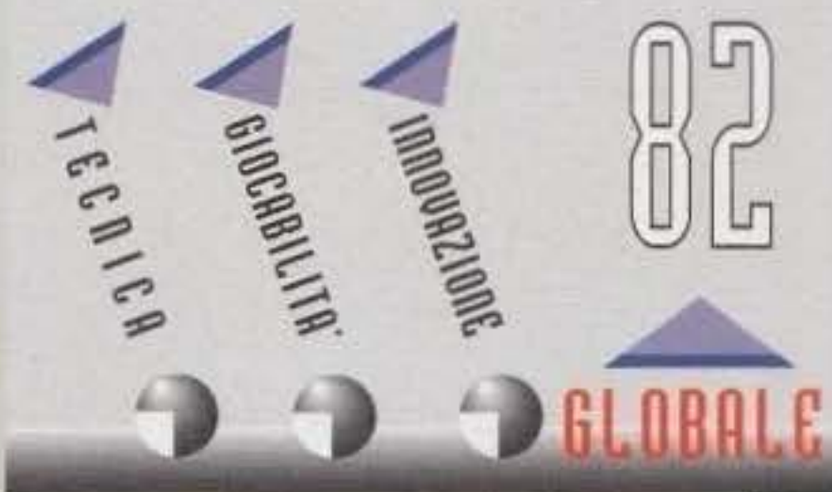
Il telefono in questione può servire per passare da una postazione all'altra...



Il Warbook rappresenta una fonte quasi illimitata di informazioni sui velivoli e sui vascelli nemici, anche se non è molto utile sapere quali difese possiede il nemico se tanto non si può decidere dove colpirlo.

Ecco uno dei tanti dispositivi di "ascolto" della vostra nave. Molti di questi strumenti non saranno disponibili se decidete di giocare a un livello elevato.

Eh, sì. Quando ci si impegna si possono produrre dei giochi anche senza... il gioco. Per intenderci: Aegis è un prodotto puramente strategico, senza un minimo di azione. Eppure si ottengono senza dubbio parecchie soddisfazioni quando si riesce a portare a compimento delle missioni particolarmente complicate o addirittura una campagna intera.
Dal punto di vista della veste grafica non avremmo potuto desiderare niente di meglio di una super VGA (infatti il gioco supporta sia la bassa risoluzione, che la modalità VESA in 640 per 480 pixel) e di un sacco di filmati digitalizzati. Mi sono meravigliato nel vedere quei piccoli modellini di F14 così piccoli e nello stesso tempo così particolareggiati!
Il sonoro digitalizzato forse lascia un po' a desiderare, ma è più che altro una questione di compressione. Per quanto riguarda le musiche, invece, non c'è niente da dire: sono paragonabili a quelle di Tornado come qualità e originalità, benché non possano essere considerate delle vere e proprie "tracce".
La giocabilità è naturalmente quella che è. Aegis può piacere se siete degli appassionati del genere, ma potrebbe risultare, più che in altri casi, un vero disastro se amate l'azione. Rimane da dire che pur trattandosi di strategia, l'apprendimento del gioco (il cui manuale è inserito direttamente nello stesso) è abbastanza semplice. Solo per gli amanti del genere.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE JOURNEYMAN PROJECT

Siete stati appena nominati protettori del tempo! Il vostro compito è assicurarvi che nessuno vada a modificare il continuum spazio-temporale... Ma sarete capaci di farlo senza nemmeno sapere cosa sia?

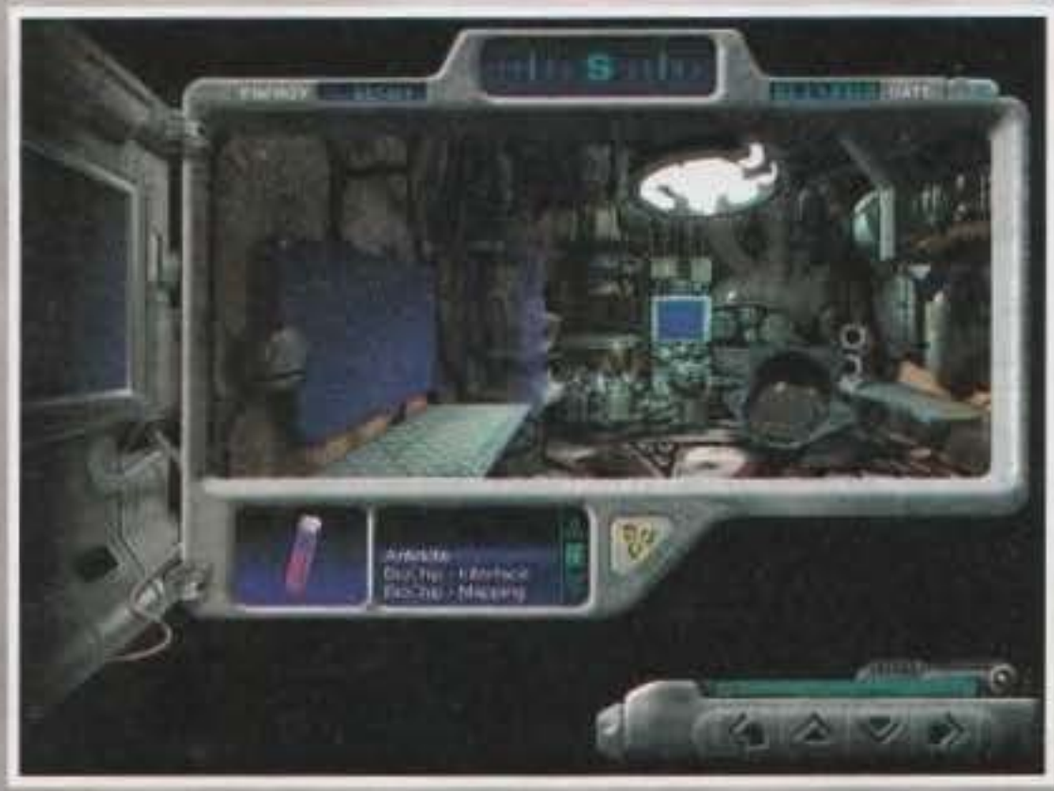
Siamo nel solito futuro prossimo venturo. Sulla terra non esiste più alcuno spazio abitativo disponibile e i nostri pronipoti hanno cominciato a costruire città "per aria", grazie a una simpatica invenzione che permette di giocare liberamente con le leggi della fisica. Noi ci troviamo a Caldoria, la prima di queste metropoli fra le nuvole. Dato che, da tempo, i terrestri sono riusciti a diventare più pacifici e meno aggressivi, la scienza e la tecnica si sono sviluppate a dismisura (altrimenti come le costruivano le città orbitanti...?), tanto che la famosa federazione interplanetaria dei bravi ragazzi ha deciso di accoglierci tra le sue braccia.
Il vostro lavoro è molto peculiare. Qualche anno fa, uno scienziato particolarmente ispirato inventò un aggeggillo molto carino, favoleggiato da centinaia di anni e fonte di numerose opere di fantasia del passato: la macchina del tempo! Peccato che gli organi di governo, preoccupati per i possibili scopi non esattamente umanitari che si sarebbero potuti perseguire grazie alla suddetta invenzione, interruppero subito il progetto, impedendo al detto scienziato di continuare a lavorarci sopra. A insaputa di tutti, comunque, un prototipo funzionante della macchina in questione venne effettivamente costruito, questo perché se anche altri avessero mai avuto in mano medesima tecnologia, si sarebbe potuto quantomeno correre ai ripari. Come? Beh, ma è semplicissimo...
In seguito alla costruzione della macchina è stato costituito un corpo segreto ed estremamente fidato (di cui ovviamente voi fate parte) con il compito di "vegliare" sulla continuità dello spazio-tempo e assicurarsi che nessuno torni in epoche precedenti e si metta a fare confusione. Ma come facciamo noi, con una macchina del tempo, ad evitare che succedano questi casini? Non possiamo, però possiamo cercare di rimettere le cose a posto in tempi brevi. La teoria sostanzialmente è questa: nel "centro del tempo" (sembra quasi un istituto di credito) si trova una macchina che monitorizza costantemente tutte le ere e controlla che non vengano "toccate". Appena qualcuno modifica la storia, scatta l'allarme e la macchina mostra l'onda di modificazione spazio-temporale; questa "ondata" dal nome un po' strambo sarebbe il ripercuotersi della modifica effettuata al tempo, che man mano si propaga lungo tutta la storia, fino al presente attuale. Noi, in veste di guardiani, per sistemare questo danno dobbiamo partire indietro nel tempo prima che quest'onda ci raggiunga, andare a recuperare una copia del tempo originale appositamente nascosta, destinazione duecentomilionidiannifa! (Ma il backup del tempo si fa sugli streamer o sui magneto-ottici?), quindi aspettare che l'onda raggiunga il presente modificandolo, tornare poi indietro al presente per comparare la nostra copia della storia con quella del centro di controllo, individuare dove il tempo è stato modificato e andare finalmente a sistemare il tutto. Un po' macchinoso, ma decisamente originale.
Dato che siamo nel futuro, avremo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

comunque a disposizione alcuni oggetti elettronici e biotecnici per aiutarci in questo arduo compito, quali la Biotech Interface e la Biosupport Suit. Il primo è una specie di monocolo superaccessoriato posto sul vostro occhio sinistro, tramite il quale avete a disposizione un buon numero di funzioni. Ad esempio potete avere la mappa delle zone esplorate o il comando che vi riporta indietro nel presente. Esso fa parte della dotazione standard di ogni agente di sicurezza temporale e rappresenta la sua finestra sul mondo. Sempre tramite questa interfaccia ci vengono riportate tutte le informazioni che riguardano le proprie condizioni di salute e quelle ambientali (ad esempio se siamo stati avvelenati o se l'atmosfera non è respirabile). Tramite esso abbiamo anche accesso al nostro inventario e possiamo ricevere una scheda descrittiva di ogni oggetto, completa di una immagine in movimento. Inoltre, possiamo sapere quanta energia ci rimane, la data attuale e la direzione. Tenete presente che il livello di energia indica sostanzialmente quanto tempo ci rimane prima che il contatto temporale sia interrotto, cioè appena il livello raggiunge zero non saremo più in grado di tornare indietro. Altro aspetto interessante è quello di poter aggiungere nuovi biochip, se li trovate, per implementare altre funzioni al vostro supermonocolo (ad esempio il chip per tornare nel presente ed quello per richiamare mappa li dovrete recuperare nella ready room, all'inizio dell'avventura). La tuta, invece, ha principalmente funzione di protezione. Essa proietta sul vostro corpo uno scudo di plasma invisibile, capace di ripararvi da molte forme di energia, come fotoni e radioattività. Questa vi permetterà inoltre di resistere al freddo e al caldo estremo, ma non fidatevi troppo, perché possiede dei limiti anch'essa, come ogni cosa. Su di questa prendono posto anche le "tasche" dell'inventario e un amplificatore dei sensi, più la funzione di riciclo dei fluidi biologici, alla Dune (la tuta dei Fremen, ricordate?).



Una volta che le alterazioni saranno state individuate dalla comparazione delle due registrazioni, dovrete tornare alla macchina del tempo, dalla quale potrete scegliere tra più destinazioni. Appena arriverete al Security Annex, verrà subito individuata un'alterazione e dovrete partire. Le destinazioni possibili sono tre; in una di queste, tentando di sistemare il tempo, sono stato avvelenato da un sistema di sicurezza e sono stato costretto ad analizzare il veleno, trovarne l'antidoto componendo le molecole come mattoncini di lego secondo un metodo che ricorda il Simon e poi sintetizzarlo, per finire a questo punto in un labirinto senza apparente uscita; inoltre nel laboratorio in cui si giunge, si trova il diario elettronico del presunto proprietario che mostra una stomachevole sequenza nella quale una non meglio identificata creatura viene esaminata nelle sue interiora. Scegliendo invece la prima destinazione si finisce ad un NORAD in Africa dove, a riceverci, troviamo un simpatico robot gigante che, quasi sadicamente, ci comunica di non essere stati invitati e poi ci chiude in una stanza in compagnia di una gas soporifero. In questo frangente dovrete riuscire a modificare in modo adeguato il sistema di ventilazione per salvarvi. Nella seconda destinazione, infine, finiamo sulla colonia Morimoto di Marte dove l'obiettivo primario apparente sembra essere il ritrovamento di una maschera ad ossigeno con la quale poter accedere alle zone della colonia ancora senza sistema di supporto.

Insomma, il gioco è molto nebuloso e poco chiaro, non si sa esattamente cosa fare ed è infarcito di un sacco di dettagli del tutti ininfluenti, che fanno perdere molto tempo, ma non conducono a nulla di utile (anche se sono decisamente belli - come dettagli non intendo l'aggiunta di un vaso di piante in una stanza, ma di oggetti più complessi tipo un intero database di presentazione di una colonia e simili). Peccato, perché il potenziale era notevole, soprattutto per l'originalità dell'idea.

Chiudo con una preghiera: speriamo non escano più giochi che girano sotto Windows...

Mauro "Raistlin" Ferri

Voglio subito partire da dove ho terminato il testo dell'articolo: non fate più giochi sotto Windows. Quello che impedisce a questo gioco di essere davvero bello è la mancanza di giocabilità dettata, oltre che dalla "stranezza" del programma stesso, soprattutto dall'estrema e assoluta lentezza. Certe volte bisogna attendere più di un minuto solo per compiere un passo, quando le nuove locazione devo essere caricate e analizzate. Inoltre, non si può utilizzare un driver che faccia girare Windows in modalità HiColor (più di 256 colori) per due motivi: non è possibile leggere le scritte poiché queste da bianche diventano nere, mentre con le risoluzioni superiori alla 800x600 la zona di gioco rimane comunque in 640x480 e quindi le stesse scritte risultano illeggibili.

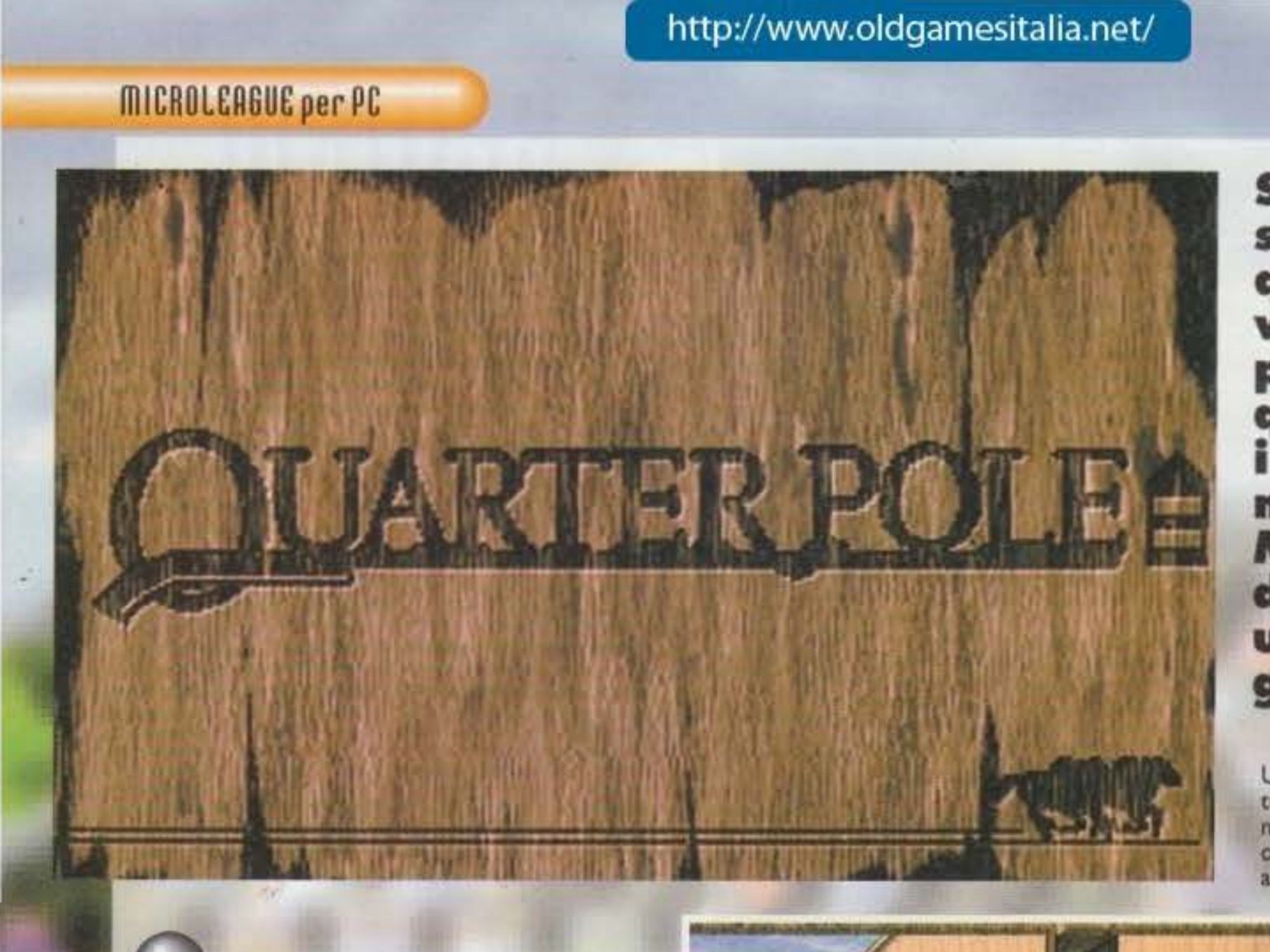
La grafica, come si vede ampiamente dalle foto, è davvero sensazionale; nel libretto di istruzioni c'è una lunga sezione dedicata al "making" di Journey-Man Project che mostra l'incredibile impegno profuso nella realizzazione delle ambientazioni (uso di programmi di modellazione 3D, realizzazione di texture di alto livello e animazioni con tanto di coreografia).

Il sonoro, benché incredibilmente vario, lascia un po' a desiderare come qualità, facendo pensare a una compressione non del tutto ottimale. L'interattività è bassina, così come la giocabilità complessiva, vuoi anche per la nebulosità delle azioni da compiere e per il divieto totale di interagire con le persone del passato (la scusa "ufficiale" è per evitare di modificare la storia, il che è comprensibile ma toglie comunque molto a quello che poteva essere un gioco sena dubbio più vario). La difficoltà non è molto ben bilanciata, infatti il gioco risulta un po' frustrante e fa cadere l'attenzione e la voglia di giocare. Peccato perché il potenziale era davvero alto, soprattutto in relazione all'idea davvero bella ed originale.

Vi prego, niente più giochi sotto Windows!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Se tra i vostri più strani sogni c'è quello di gestire una vera scuderia di purosangue, con i quali stravincere tutti i gran premi del mondo, la Microleague vi viene d'aiuto stornandovi una simulazione fatta giusto per voi!

Un altro modo per cominciare questa nuova avventura è invece quello di intraprendere la carriera di manager/allevatore. Scegliendo questa possibilità, oltre a partire con una discreta sommetta iniziale, abbiamo già una scuderia con la quale partecipare direttamente (beh, non noi, ma i nostri fantini) ai grand prix più prestigiosi.

Vediamo dunque come è possibile entrare in questo così poco conosciuto mondo, senza finire subito al verde a causa cattivi investimenti. Dopo avere installato il gioco e lanciato l'eseguibile, il programma ci chiede con quale tipo di situazione vogliamo iniziare; sì, perché il programma ci offre molti modi per cominciare la nostra carriera d'affari in questo campo. E così possiamo partire con solo 80$ in tasca con i quali tentare l'avventura, azzeccando puntate ai vari gran premi, oppure si può decidere di cominciare con altre somme iniziali che vanno dagli 80$ già detti fino al milione di dollari passando per tappe intermedie quali 200, 1000, 10000 e 100000 dollari. In questo modo possiamo scegliere il livello di difficoltà del gioco, sebbene non ne sia presente uno vero e proprio, è infatti chiaro che partire con 1.000.000 di dollari in tasca ci permette di fare un bel po' di errori prima di un eventuale collasso finanziario, mentre con pochi spiccioli in tasca non ce ne è consentito il minimo.

Questa è la stalla in cui Arnie e Julie si prenderanno cura dei vostri purosangue.

Eccolo! Il vecchio Al, pronto a darci preziosi consigli (a pagamento)

La Blue Rock Downs è come vedete un posto molto attivo...

Come per il gioco a "soldi" anche qui possiamo scegliere le più disparate situazioni iniziali. E così possiamo trovarci a partire con un'intera scuderia di purosangue, pronta a seminare il panico tra i vari circoli ippici oppure avere solo un cavallo donatoci dalla più classica delle zie ricche (e ricordatevi il proverbio! A caval donato non si guarda in bocca!). Sono presenti inoltre altre possibilità intermedie quali: tre cavalli giovani da allenare, quattro cavalli mediocri o anche una scuderia composta solo da ronzini subito da risistemare con nuovi rinforzi. Iniziamo ora a giocare dando un'occhiata alle Blue Rock Downs, nostra base di partenza. In questa piccola vallata immersa nel verde possiamo trovare tutto quello che ci serve per la nostra avventura; dall'ippodromo alle stalle, dall'ufficio per le puntate alla casa delle aste (che poi non è una casa ma un tendone da circo...). Durante la nostra partita saremo sempre accompagnati dalla fida valigetta 24 ore che conterrà tutti i documenti importanti, i soldi, le ricevute delle puntate e così via; in pratica questa valigia sarà il nostro inventario mobile privato. E' sufficiente un click del mouse sull'icona della stessa per vedere cosa contiene.

Vediamo ora più dettagliata-

Si parte! Come vedere un concorrente ha già preso il largo...

Ed ecco l'ippodromo! Un giorno quelli che ora sono i vostri ronzini, vinceranno alla grande correndo su questi tracciati.

http://www.oldgamesitalia.net/

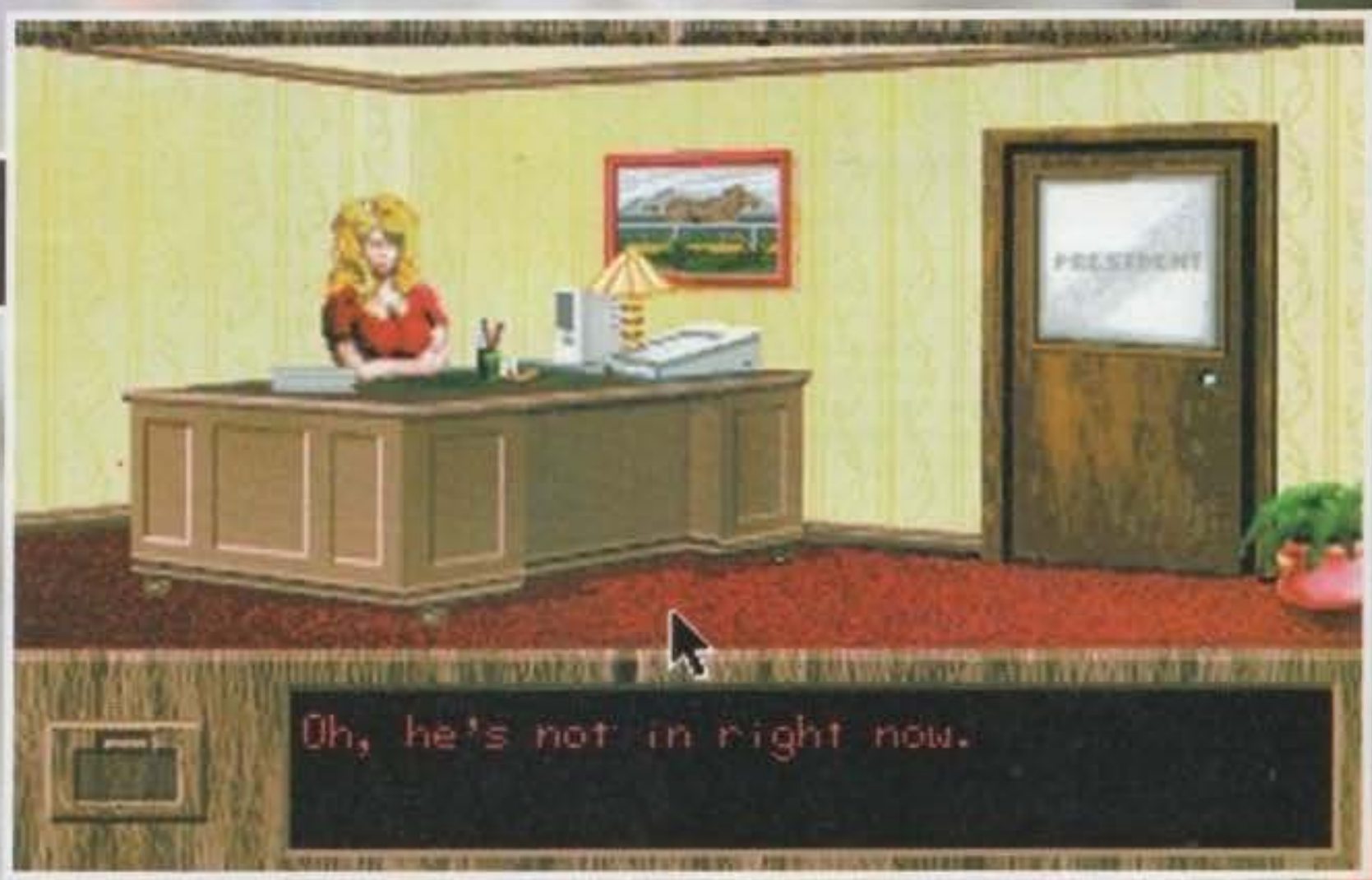
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Presso questo sportello potrete puntare i soldi sulle corse (ricordatevi di incrociare le dita).

Jennifer, la segretaria del Boss di Blue Rock Downs è sempre ben disposta ad aiutarvi... Entro certi limiti, purtroppo!

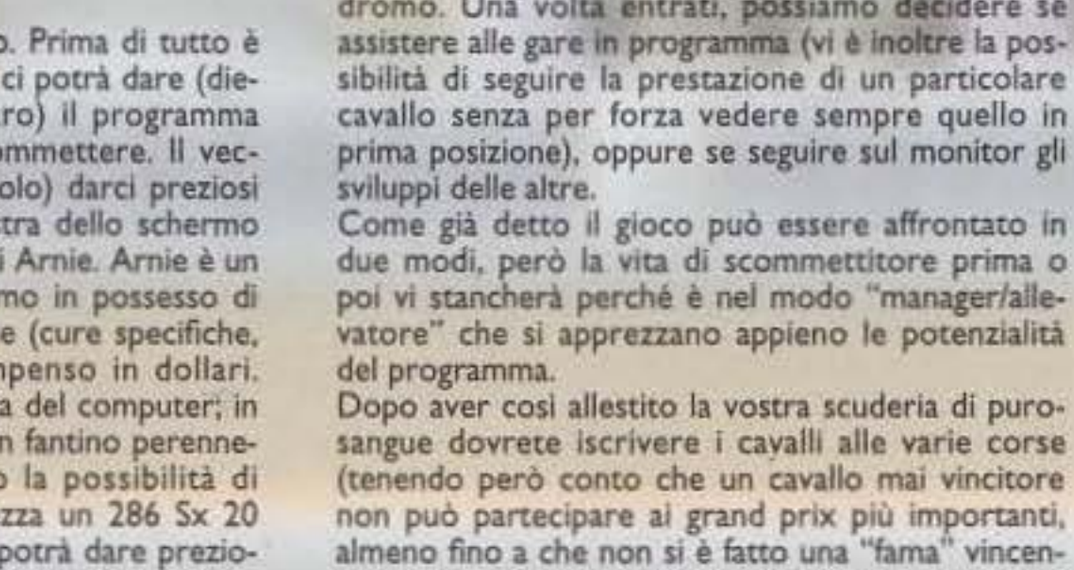
Uno spezzone di gara in pieno svolgimento (notare il terreno fangoso).



mente cosa ci offre questo posto. Prima di tutto è d'obbligo passare da Big Al's che ci potrà dare (dietro una piccola somma di denaro) il programma completo delle corse su cui scommettere. Il vecchio Al può poi (sempre pagandolo) darci preziosi consigli su chi puntare. Alla sinistra dello schermo iniziale troviamo invece la stalla di Arnie. Arnie è un buon allevatore e nel caso fossimo in possesso di cavalli ci proporrà di occuparsene (cure specifiche, cibo, ecc) dietro al solito compenso in dollari. Sopra ad Arnie troviamo la stanza del computer; in questo casotto, oltre a trovare un fantino perennemente addormentato, abbiamo la possibilità di usare un computer (per l'esattezza un 286 Sx 20 con HD da 20 Megabyte) che ci potrà dare preziose informazioni quali la nostra storia come scommettitore, allevatore, i risultati delle gare precedenti e il calendario di quelle future. Ultima opzione presente nel PC è quella di disegnarci la casacca della nostra scuderia (sempre se ne si possiede una) tramite un semplice software di disegno.
Dietro al fabbricato troviamo la tenda delle aste; in quest'ultima si tengono di tanto in tanto interessanti vendite di giovani ronzini su cui investire per il futuro. E' importante valutare bene le qualità del cavallo, prima di prenderne uno che poi si rivelerà un "piedidolci" incapace di correre. Se clicchiamo all'estrema destra dello schermo andremo invece nella seconda schermata delle Blue Rock Downs, qui possiamo trovare l'ufficio del presidente del tracciato (con tanto di segretaria, Jennifer), l'ippodromo e il bagarino delle puntate. Nell'ufficio del presidente possiamo, tramite Jennifer, iscrivere un cavallo a una o più competizioni, prendere il programma delle aste e sbrigare altre varie formalità burocratiche.

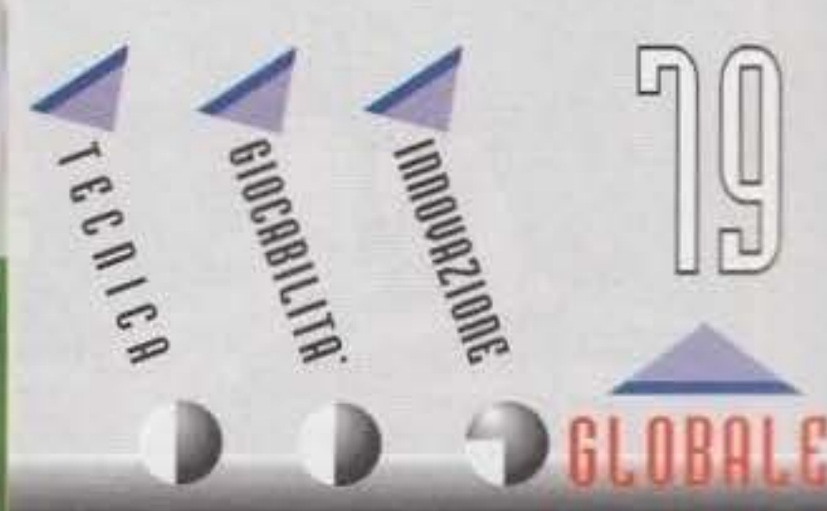
Tralasciando la spiegazione sull'utilità del bagarino per le puntate, diamo invece un'occhiata all'ippodromo. Una volta entrati, possiamo decidere se assistere alle gare in programma (vi è inoltre la possibilità di seguire la prestazione di un particolare cavallo senza per forza vedere sempre quello in prima posizione), oppure se seguire sul monitor gli sviluppi delle altre.
Come già detto il gioco può essere affrontato in due modi, però la vita di scommettitore prima o poi vi stancherà perché è nel modo "manager/allevatore" che si apprezzano appieno le potenzialità del programma.
Dopo aver così allestito la vostra scuderia di purosangue dovrete iscrivere i cavalli alle varie corse (tenendo però conto che un cavallo mai vincitore non può partecipare ai grand prix più importanti, almeno fino a che non si è fatto una "fama" vincendo un po' di gare minori). Ricordatevi inoltre le varie spese di gestione che servono a mantenere in buona salute i cavalli (se ne occupano Arnie e Julie) e che iscrivere un cavallo a una gara costa una certa somma di denaro, quindi, almeno inizialmente, non prendete parte a tutte le gare possibili immaginabili, ma seguite un'oculata politica d'investimento, ricordandovi dell'asta che si tiene ogni aprile dell'anno presso il tendone di Blue Rock Downs (quindi tenete via un po' di dollari per nuovi acquisti). Tra le varie opzioni sono presenti anche quelle per fare avanzare il tempo fino alla prossima gare (utile per non stare ad aspettare un'eternità dinanzi al monitor) o fino a dei particolari avvenimenti quali un determinato grand prix o l'annuale vendita di Blue Rock Downs.

Stefano "Sxs" Stalla



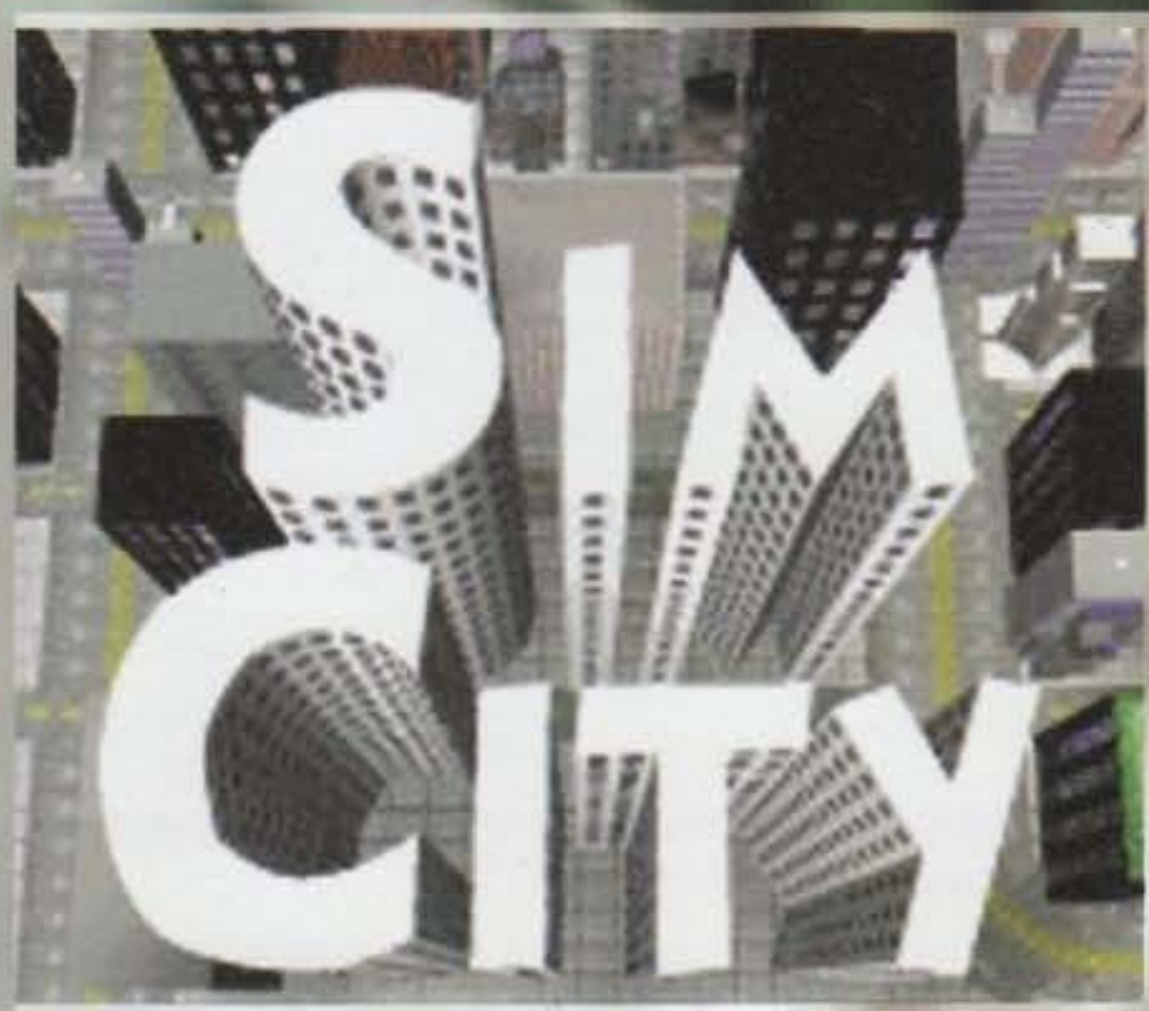
Nonostante piuttosto datato, questo 286 potrà rivelarsi particolarmente utile nella gestione della vostra scuderia.

QuarterPole non è affatto un brutto gioco, specie se paragonato ai suoi diretti concorrenti quali Omni Play Horse Racing e Sport Of King, e questo perché risulta incredibilmente completo dal punto della simulazione vera e propria. Il programma è in inglese e risiede su 3 dischi HD (occupa quasi 8 Mega su HD), il manuale d'istruzioni contiene inoltre tutta la terminologia necessaria per districarsi con i termini prettamente "equini" del mondo delle scommesse, infine, sempre all'interno del manuale, troviamo anche il calendario completo di tutti i grand prix dell'anno.
Le opzioni di gioco sono molte e non è per nulla facile "costruirsi" una valida scuderia di campioni. Lo stile grafico è forse un poco povero, mentre il sonoro è adeguato al tipo di gioco.
Il problema principale, però, resta quello di essere un programma in grado di interessare un bacino di utenti veramente limitato. Se non si è appassionati di ippica è molto facile stancarsi del gioco dopo un paio d'orette. Anche se ormai sembra una frase di circostanza questo gioco è raccomandato agli "amanti del genere" oppure a chiunque cerchi qualcosa di diverso con cui cimentarsi...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Vi siete mai chiesti come possono essere i vostri sim-cittadini preferiti? Non avete idea di cosa possa voler dire avere un mostro che vi passeggia sullo stadio cittadino? Benone, perché ora, con Sim City CD, oltre a simulare la vostra metropoli personale potrete anche vedere la vostra città "dal vivo"!

Grazie alla mappa potete avere un'idea più precisa sulla morfologia della vostra città.

Giocare a Sim-City è stato uno dei miei passatempi preferiti di qualche anno fa... l'altro giorno, quando Max mi ha dato da fare questa recensione non è che fossi sul momento molto "attizzato" dall'idea, perché nel frattempo la Maxis aveva già sfornato quel capolavoro che è SimCity 2000, ma quando poi ho caricato il gioco a casa... che bello!

Per i pochi che non lo sapessero, SimCity vi mette contemporaneamente nei panni di: Sindaco, Capo della polizia, Capo dei Vigili del Fuoco e in tutte quelle cariche pubbliche massime che hanno il dovere di gestire al meglio una piccola cittadina per farla diventare una splendida metropoli. Le difficoltà

sono molte e solo l'esperienza potrà aiutarvi nell'affrontare via via le situazioni difficili che inevitabilmente si presenteranno durante il gioco.

Appena caricato il programma, una stupenda sequenza 3D animata ci mostra un'improbabile nascita di una città con grattacieli, case e ponti che spuntano come funghi fino a formare una megalopoli...veramente di grande impatto. Peccato che per mantenere una discreta fluidità delle animazioni (lo

Questa piccola città è stata costruita su di un'isoletta. Lo scenario può essere editato all'inizio del gioco

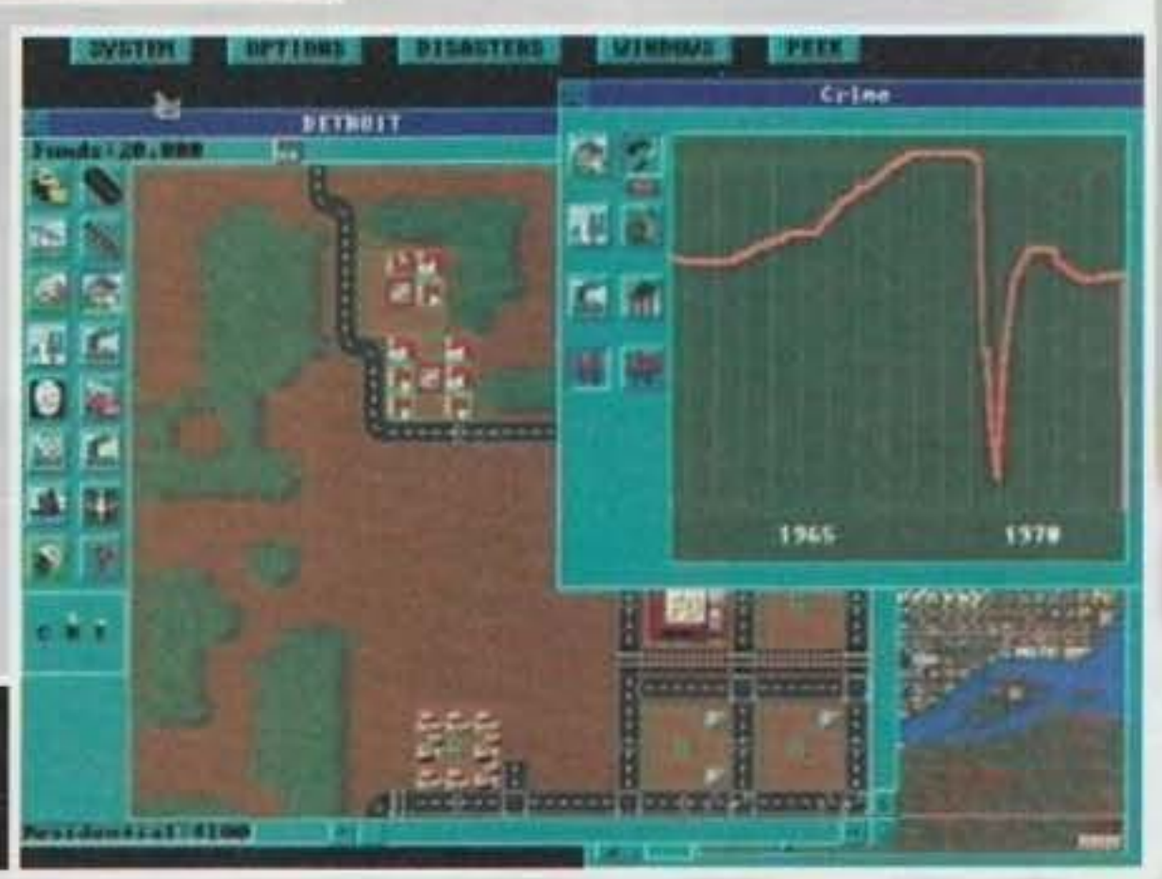
stesso discorso vale anche per le tonnellate di animazioni presenti durante il gioco vero e proprio) l'Interplay abbia scelto un dettaglio grafico non troppo elevato, ma comunque il risultato è senza dubbio apprezzabile.

Parliamo ora del gioco: inizialmente ci viene fornito un grande appezzamento di terreno su cui cominciare i nostri lavori edilizi. Sulla sinistra dello schermo sono presenti le icone necessarie per selezionare il tipo di funzione da associare al cursore, per la costruzione delle strade, dell'impianto elettrico dei vari edifici speciali (centrali elettriche, stadi, porti e aeroporti) e delle varie zone che poi andranno occupate da particolari tipi di fabbricati (zone residenziali, industriali e commerciali) La prima cosa da fare è senza dubbio scegliere il posto in cui fabbricare la centrale di produzione dell'energia elettrica, indispensabile per rendere abitabili le varie zone. Le centrali elettriche possono essere scelte tra 2 tipi disponibili: a carbone e a energia nucleare. Ognuna di queste ha i suoi pro e i suoi contro, se da una parte è vero che una centrale nucleare inquina pochissimo e produce più energia rispetto a quella funzionante a carbone (che però costa meno), bisogna pur tenere conto dell'enorme pericolo ambientale che potrebbe provocare nel caso di esplosione causata da cause naturali e non. Ugualmente importanti sono le strade, visto che è indispensabile pianificare da subito la

Ma chi è questo? Godzilla in persona! che cerchi abitazione presso la vostra simpatica metropoli?

http://www.oldgamesitalia.net/

Hmmm... la criminalità è un po' troppo elevata (zone rosse); non è ora di intervenire?

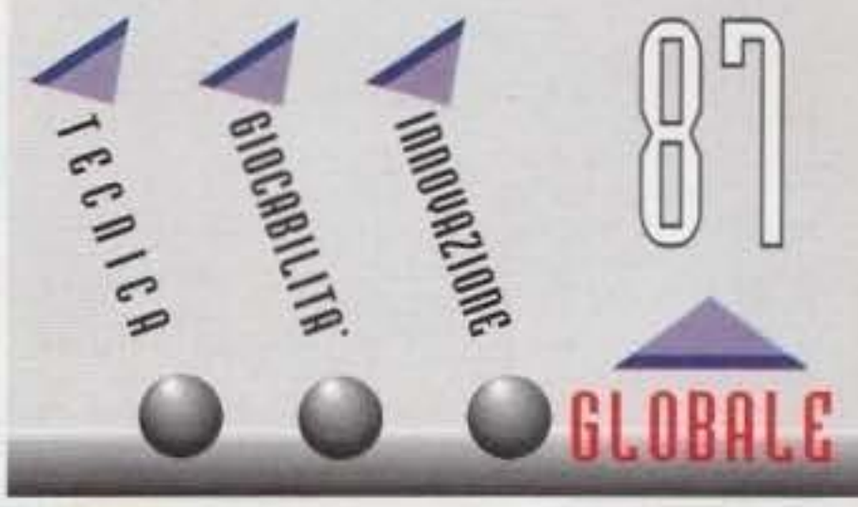


Come si può notare dall'andamento del grafico, aggiungendo qualche stazione di polizia il tasso di criminalità cala.

morfologia della futura città, in modo da evitare terribili ingorghi di traffico che inevitabilmente si formeranno non appena la vostra cittadella comincerà a popolarsi.
Oltre alle strade vi è in Sim-City un mezzo di locomozione ancora più efficiente, il treno. Discretamente economica da costruire, la rete ferroviaria unisce alla praticità realizzativa anche un grande numero di passeggeri trasportabili, l'unico fattore da tenere in conto è che implementare una ferrovia in una città già grande comporta moltisimi problemi logistici (in pratica: manca lo spazio per costruirla, a meno di non farla passare sopra le strade o le case) quindi è consigliabile pensare fin dall'inizio come e dove utilizzare il treno quale mezzo di trasporto principale. Buona norma è quella di tracciare le "arterie" principali della ferrovia, in seguito ritoccare i collegamenti con piccoli tratti di railway. Passiamo ora ad analizzare i vari problemi che si possono incontrare durante la vostra scalata a "megasindaco di megalopoli". La criminalità, piaga di ogni centro abitato, andrà drasticamente regolata distribuendo qua e là stazioni di polizia (delle mappe comunque ci vengono in aiuto, cosicché possiamo avere sempre un'idea chiara delle zone "coperte" dai singoli commissariati). Analogo discorso va fatto per le stazioni dei pompieri, più ce ne sono e meglio è (ricordatevi, però, che oltre al costo iniziale c'è anche quello necessario per mantenere in perfetta efficienza i vari apparati di polizia e vigili del fuoco). Altro disagio che può far vacillare la vostra poltrona di primo cittadino è l'inquinamento: state attenti a non costruire troppe fabbriche e ricordatevi che i vostri cittadini desiderano anche disporre di spazi verdi, perciò, piazzate qualche bel parco con cui placare le loro proteste. Chiaramente ogni operazione compiuta sul terreno richiede una certa quantità di denaro. Inizialmente partirete con 20000 dollari, ma, già dopo aver costruito la centrale, un paio di comandi (polizia e vigili del fuoco) e qualche edificio, i soldi cominceranno a scarseggiare. Come fare per ristabilire la cassa municipale? Ma con le tasse, è ovvio! Espresse con una percentuale che varia tra lo 0 e il 20%, queste possono essere impostate a vostro piacimento, tenete però presente che se le alzerete troppo i vostri cari cittadini migreranno verso località limitrofe più economiche...
Oltre ai problemi già citati (e decisamente prevedibili) il gioco mette duramente alla prova il sindaco di turno scaraventandogli contro ogni genere di cataclisma. Terremoti, inondazioni e Mostri impazziti non solo che alcuni di questi, e solo la vostra freddezza e preparazione potrà garantire di nuovo l'efficienza perduta alla città prima che sia troppo tardi. Dato il supporto CD, tutte le varie situazioni che si presenteranno durante il gioco sono ora associate a un sacco di divertentissimi filmati parlati (in inglese), rendendo così più divertenti le vostre mansioni e, al tempo stesso, ancora più realistica la vostra "polivalente" carica municipale.

Stefano "Sxs" Stalla

Prendete il vecchio, ma sempre valido Sim-City, aggiungetegli una nuova veste grafica, in SuperVGA, più dettagliata e amichevole, e condite quindi il tutto con qualche centinaia di Megabyte pieni zeppi di attori spiritosissimi che commenteranno il vostro operato. Avrete così ottenuto questa versione Enhanced ripropostaci dalla Interplay.
Ore di sano divertimento gestionale sono garantite, costruirsi la propria città, avendo inoltre la possibilità di "vedere dal vivo" come un mostro cammini simpaticamente sul vostro stadio appena costruito, è decisamente più interessante rispetto al vecchio sprite piccolino che non faceva paura a nessuno (il Godzilla di Sim-City versione normale); per non parlare dell'annunciatrice del TeleSim-Giornale, che con la sua personalissima interpretazione di "informazione televisiva" vi farà ribaltare dalle risate!
In definitiva, questo Sim-City rappresenta tutto quello che, nelle nostre menti, avremmo voluto dalla prima versione... ed ora è realtà!.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIM CITY®

ENHANCED CD - ROM

PREPARATI AD AFFRONTARE TERREMOTI, ALLUVIONI, TORNADO... E IL CAPO DELLA POLIZIA JOHN P. FERGUSON.

TI SEI MAI CHIESTO CHE COSA PIACE DAVVERO AGLI ABITANTI DI SIM CITY? NON HAI MAI VOLUTO SAPERE CHE COSA PENSANO VERAMENTE DI CHI LI COMANDA?

ORA SIM CITY CD - MPC TI DA' LA POSSIBILITA' DI SCOPRIRLO!

PROGETTA E COSTRUISCI LA CITTA' DEI TUOI SOGNI, AMMINISTRALA ONESTAMENTE E NON COMMETTERE ERRORI IRREPARABILI!

UZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHI
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

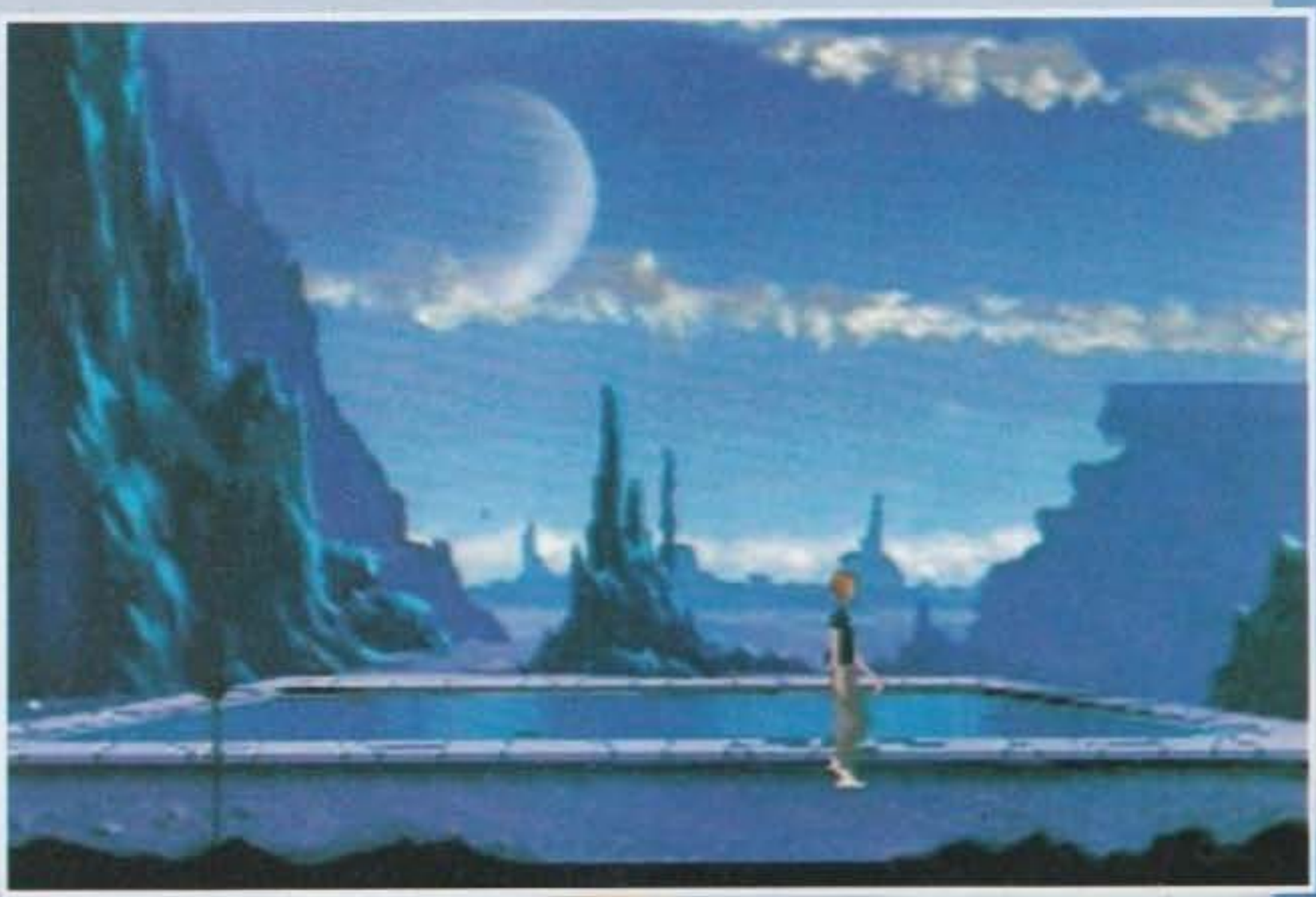
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

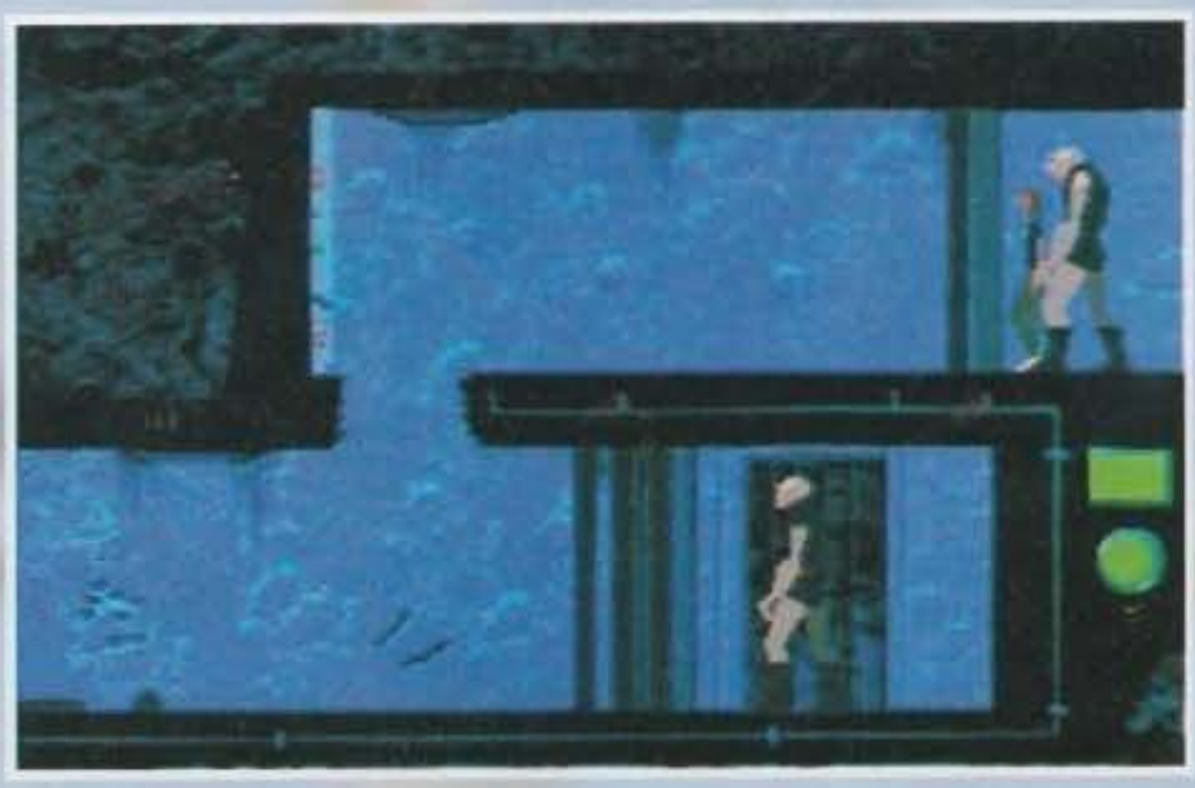
http://www.oldgamesitalia.net/

OUT OF THIS WORLD

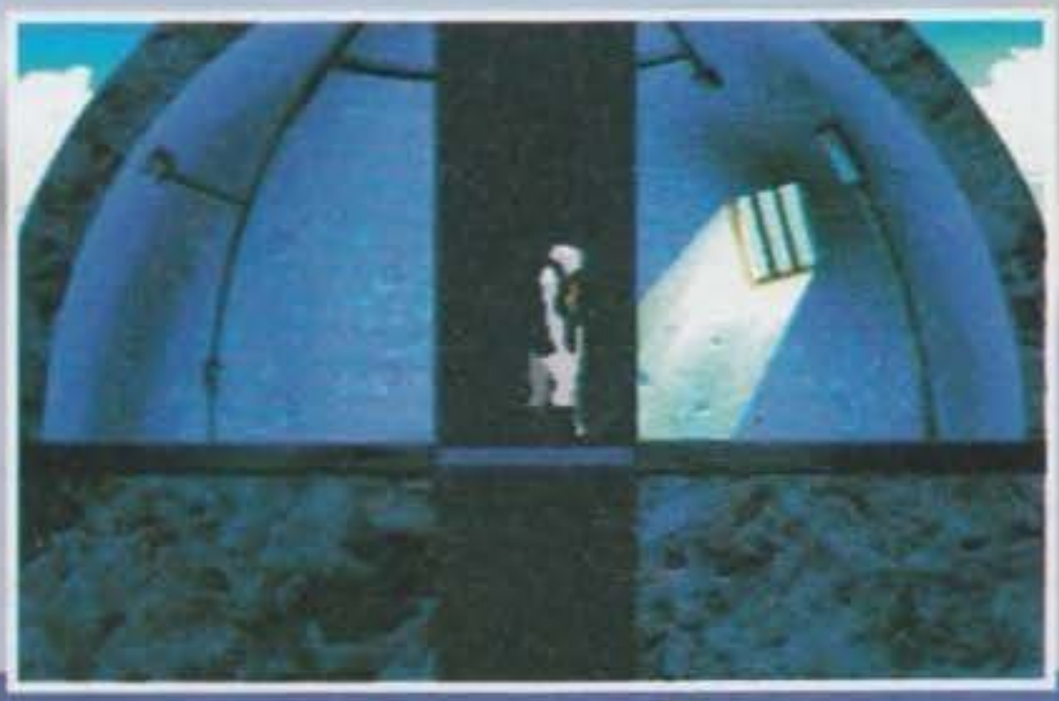
Ovvero la storia di Jeff Minter e dei suoi cammelli...

La sfortuna non guarda proprio in faccia nessuno. Quella che ci troviamo davanti è l'ennesima avventura dinamica che ha come protagonista l'ignara persona che, facendosi i fatti propri in luoghi insospettabili e teoricamente lontanissimi da qualsiasi tipo di pericolo, ecco che si trovano catapultati chissaddove in una situazione certamente più grande di loro. Di situazioni così, voi videogiocatori sfegatati, ne avrete sicuramente affrontate a dozzine; e probabilmente ne sarete anche usciti a testa alta, riuscendo a risolvere tutti i grattacapi





proposti, ma in questo gioco c'è qualcosa di diverso. Non è il solito gioco che ci siamo abituati a vedere a casa dell'amico che ha il PC. Non c'è una serie di icone con i loro intrinsechi significati; non c'è il solito puntatore (dinamico o meno) dalla forma bizzarra che ti permette di interagire con il mondo circostante; non ci sono zone di testo. Eppure tutto fila liscio. L'interfaccia è una strana mistura di movimenti intuitivi e costrutti predefiniti che inseriscono il giocatore in una trama da film intrigante e complessa. L'azione di gioco si compone di tutta una serie di sequenze dall'alto valore spettacolare che danno l'impressione di stare assistendo a un film. La grafica ha un feeling altrettanto singolare, con l'utilizzo intensivo di poligoni per garantire un gran numero di oggetti su schermo che si muovono in modo superfluido. Il sonoro svolge la sua parte andando a completare l'intera atmosfera cinematografica che permea tutta la produzione. In definitiva, un pezzo di software unico, dalla linea decisamente innovativa e poco imitata. Vi darà molto da fare e molto a cui pensare senza però frustrarvi troppo. Peccato solo per lo stile grafico di alcuni sfondi che, se fosse stato di stampo più realistico, avrebbe regalato quel tocco in più che avrebbe potuto far guadagnare qualcosina a un gioco già di per sé impeccabile.



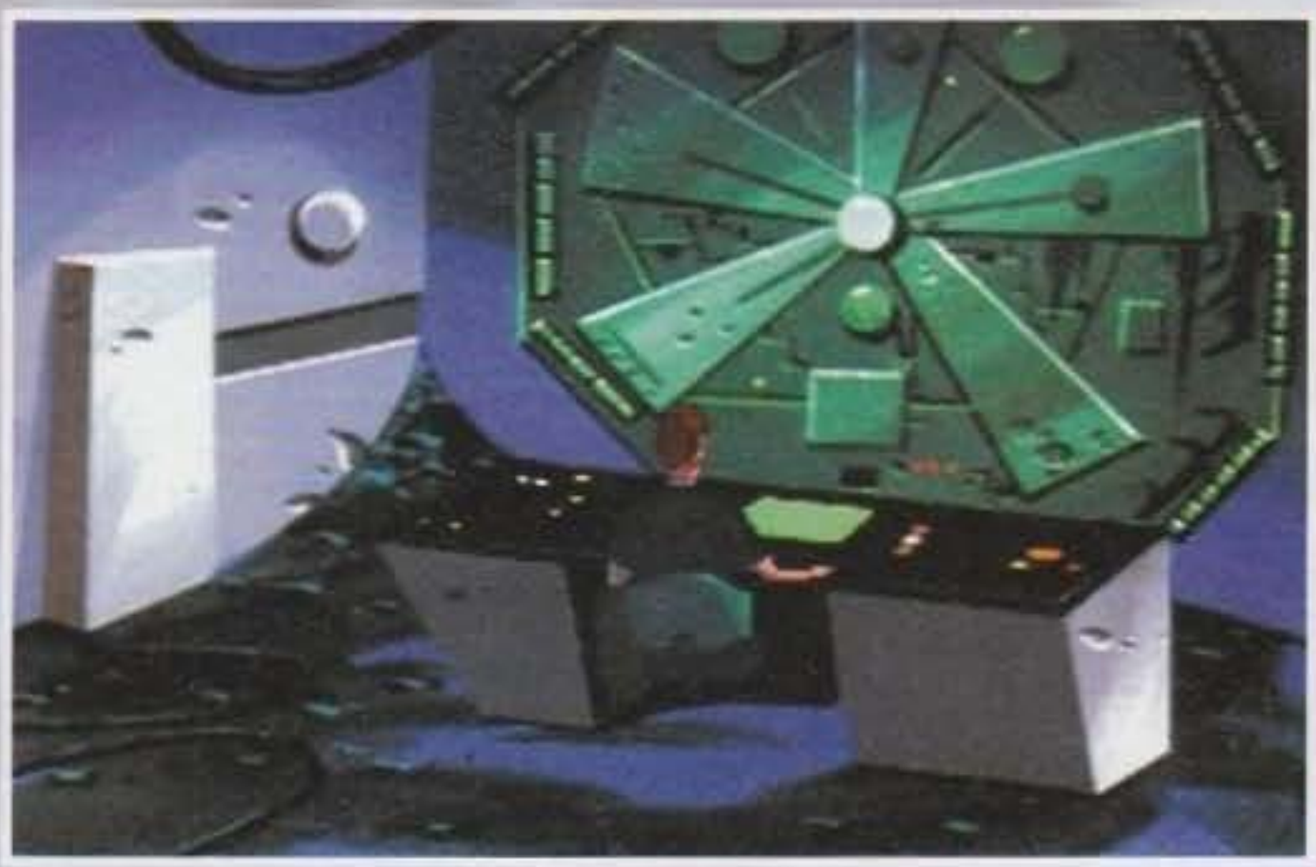
Giancarlo "JH" Calzetta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OUT OF THIS WORLD

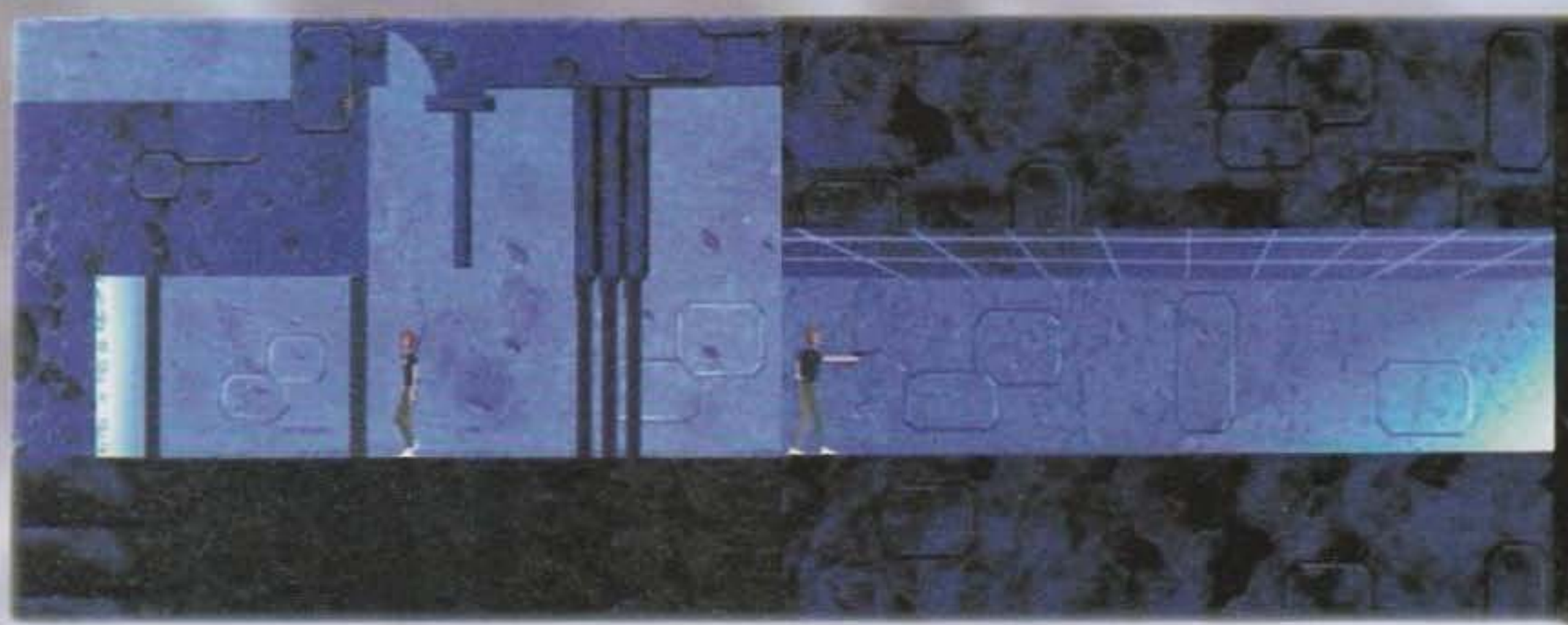


LA STORIA FINO A QUESTO MOMENTO

Lester Knight Chaykin è un brillante scienziato americano. Laureatosi a pieni voti, ha preso le redini di uno dei più ambiziosi progetti scientifici del momento storico. In breve tempo ha permesso la costruzione di un prototipo della macchina che dovrà rivoluzionare il mondo della ricerca scientifica, ma qualcosa (in accordo con la prima legge di Murphy) andò storto. Durante l'ennesimo test delle apparecchiature, un fulmine colpisce violentemente la macchina acceleratrice, e Lester si ritrova di colpo in un luogo lontanissimo da quello natale e sul punto di annegare. Emerge così da una strana piscina abitata da varie creature tentacolari e subito viene attaccato dalla fauna locale. Soccorso dagli abitanti del luogo, una rozza imitazione dei gorilla terrestri, si accorge che non sono poi così amichevoli come avrebbe potuto credere...

MA CHE CI FANNO I POLIGONI IN UNA AVVENTURA DINAMICA?

La domanda è più che lecita. Perché optare per una scelta tecnica che penalizza in maniera non indifferente la definizione della grafica proposta? Per il semplice, ma validissimo, motivo che è una cosa insolita. Nel mondo dei videogiochi, come in qualunque altro ambiente basato sull'immagine, non è sempre necessario insistere su un ben preciso canone (la bella grafica è quella ben definita, con tanti colori, che attrae staticamente), ma è anche importante stupire. La grafica poligonale di "Out of This World" consente di assegnare molti frame di animazione a ogni personaggio presente nel gioco in virtù del fatto che, essendo calcolati matematicamente, i fotogrammi non occupano molta memoria. Questo permette, in parole povere, di inserire 20 fotogrammi d'animazione nello spazio normalmente occupato da 8 frame di animazione in bitmap. Questa cura minuziosa dei piccoli particolari permette di creare sequenze altamente spettacolari che compensano ampiamente la logica mancanza di definizione.



LE AVVENTURE CON TUTTI I POLIGONI DEL CASO

Out of This World non è la prima produzione nel genere delle avventure dinamiche ad utilizzare la grafica vettoriale. Sempre nella storia della Delphine troviamo altre due famose pubblicazioni: Cruise for the Corpse e Flashback. Cruise for the Corpse, che differisce da OotW per l'impostazione tridimensionale dell'ambiente di gioco, è stato il primo caso di avventura dinamica con poligoni su schermo. L'ambientazione era di tipo poliziesco (a dir la verità mi ha ricordato tantissimo i gialli di Agatha Christie), l'interfaccia era limitatamente interattiva, ma permetteva di agire con un ampia gamma di oggetti. Flashback uscì dopo le versioni per computer di OftW (che per computer si chiamava "Another World") le cose cambiano. Si torna a un'ambientazione bidimensionale dell'azione di gioco e le situazioni rocambolesche tornano in primo piano. Cambiando casa di produzione, ma rimanendo sempre in Francia, troviamo che l'altra (unica) ad aver prodotto avventure che utilizzassero i poligoni è stata la Infogrames con i suoi pluridecorati "Alone in the Dark" e "Alone in the Dark II"). Per il futuro si prevede già il seguito di OftW, che vedrà come protagonista l'alieno che trovate rinchiuso con voi nella gabbia oscillante, e che vedrà la luce tra breve (probabilmente prima del nuovo anno).

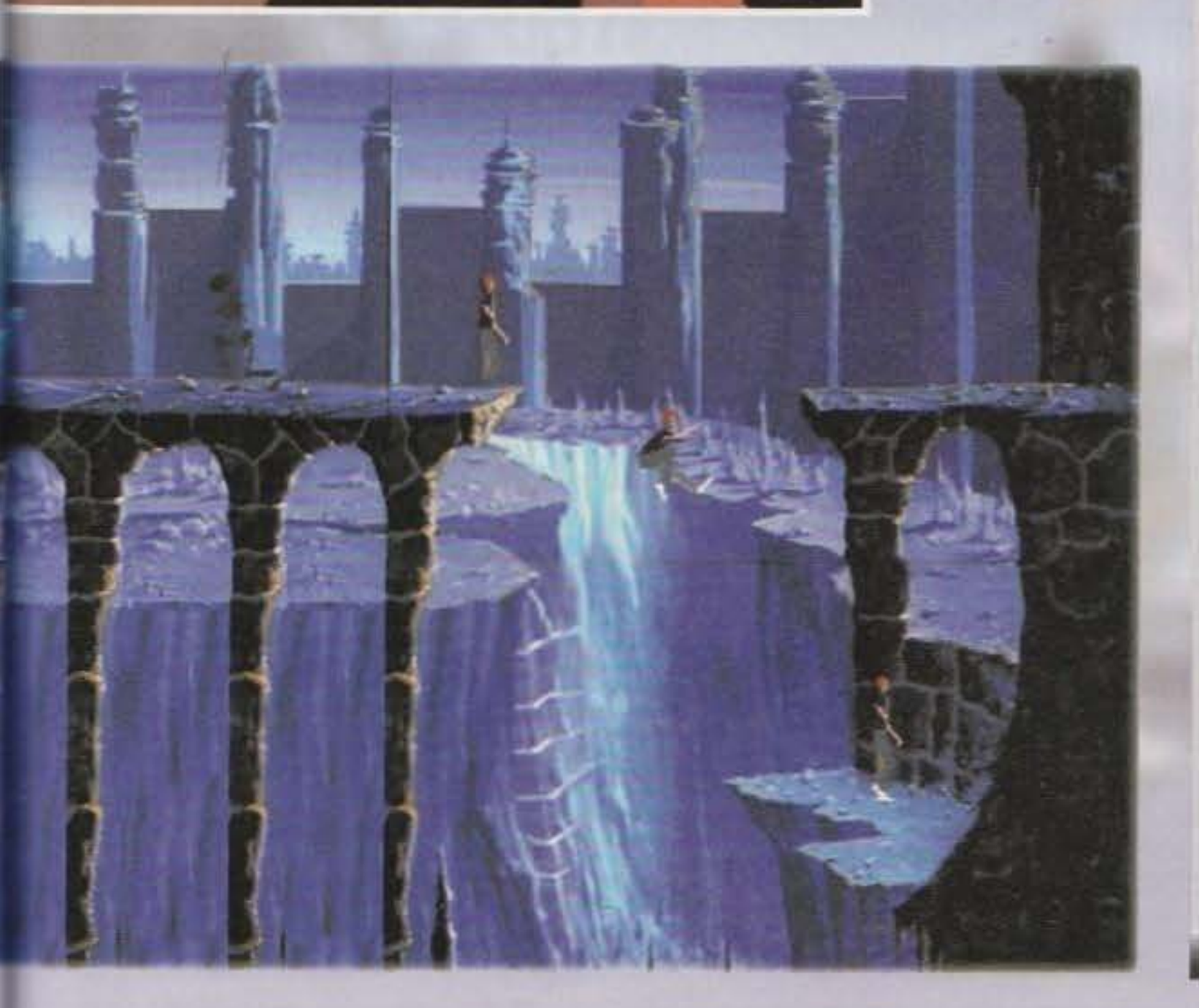
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHI E' QUEL TIZIO SUL MONITOR?

Alla Delphine ed Eric Chahi, casa editrice e programmatore originale di Another World (di cui questo Out of This World rappresenta una sola conversione diretta), piace fare le cose come si deve. Sebbene non avessero altro da fare che proporci un sicuro gioco di successo, a tutti gli effetti un vero capolavoro, questi non si sono limitati a fornirci degli anonimi personaggi che interagiscono su di uno schermo senza un motivo ben preciso. Anzi, si sono preoccupati di caratterizzare ogni personaggio di peso nella trama della storia, una personalità e un background ben precisi. Nella fattispecie, il personaggio protagonista della nostra storia si chiama Lester Knight Chaykin. Un tipo che nella vita non ha mai fatto nulla senza impegnarsi fino in fondo. Ha conseguito la laurea in quattro anni, ha impiegato solo sei mesi per scrivere la sua tesi e ha portato l'esperimento scientifico più complesso della storia dell'umanità dalla semplice condizione di idea alla realizzazione sotto forma di prototipo in solo sedici mesi. Viaggia in Ferrari ed è circondato dalle donne. Adesso che qualcosa è andato storto avrà sicuramente da tenersi impegnato a lungo, e a fondo...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO

2 punti vendita a MILANO

punti vendita

MILANO via Aldrovandi

MILANO via S.Prospero 1

ROMA via Degli Scipioni 109

Entra da PERGIOCO
Trovi il gioco che cerchi
E in più hai il catalogo completo aggiornato
COMPENDIO GIOCHI NEWS
le novità
i listini
le informazioni

di più

PERGIOCO

vendita telefonica
consegne in tutta Italia
telefona
02 / 29 52 42 56

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

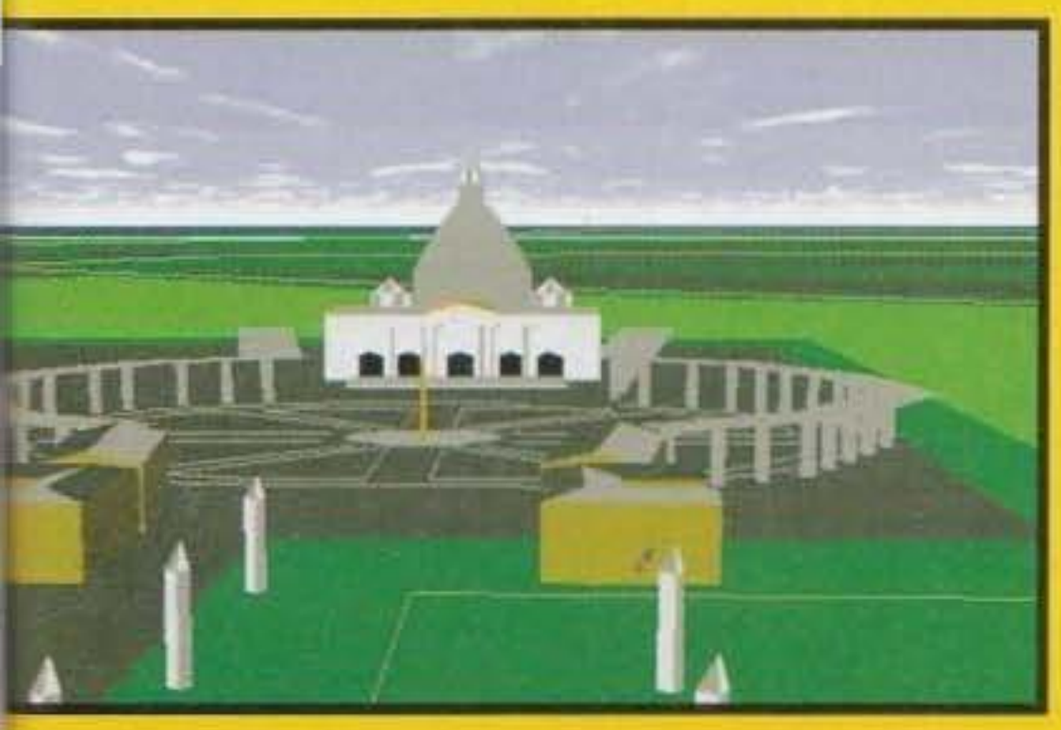
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

SCENERY ITALY FOR FLIGHT SIMULATOR

Vi siete stufati di svolacchiare con i vostri Microsoft's Airplanes nei limpidi cieli del nuovo continente? Le vie aeree di Chicago, San Francisco e Manhattan non hanno più segreti per voi e il vostro sogno è ora quello di veleggiare soavemente sfiorando il mantello dorato della "Madunina" o di sfrecciare a pochi centimetri sopra il pinnacolo della Mole Antonelliana? Beh ragazzi, frenate l'entusiasmo perché se volate così basso il minimo che vi possa capitare è di stamparvi su uno di questi meravigliosi monumenti ITALIANI!!

Diciamocelo chiaramente, l'America è un gran bel continentone, con un sacco di cose interessanti, ma i monumenti che abbiamo qui nella nostra bella Italia sono veramente unici. Eppure per quanti anni ci siamo esibiti in difficili acrobazie tra le varie infrastrutture del mitico Golden Gate esaltandoci come dei dannati. Perché nascondere poi che una delle nostre manovre preferite è sempre stata quella di passare in volo rovescio sopra il



Soldier Field Stadium di Chigago ora in festa per i mondiali. E sì, però ogni tanto è sempre gradita anche qualche allegra rimpatriata per scorgere con gli occhi commossi ricolmi di lacrime i verdi pascoli dei luoghi natii... Bhe, dovete ammettere che mi sto specializzando non poco nel genere melodrammatico d'altronde cosa volete, qui in redazione i corsi sono gratis; li impartisce gratuitamente Max ogni qual volta qualche misero redattore non è in tempo con la consegna dei propri articoli!

Bando alle ciance, stavo parlando di rimpatriata e di verdi pascoli natii per introdurvi a questa nuova versione degli scenari italiani del magnifico Flight Simulator. La cosa che senza dubbio colpisce subito è l'elevato numero di aeroporti dai quali è possibile decollare ed atterrare; in totale sono la bellezza 111, tra cui 80 secondari e 31 principali come quello di Linate a Milano, di Fiumicino a Roma, di Borgo Panigale a Bologna. Ma la cosa davvero sorprendente sono gli aeroporti piccoli, anzi piccolissimi che sono stati introdotti in questa nuova versione degli scenari, senza contare che ognuno di questi è perfettamente riprodotto sulle cartine Jeppesen riportate nel manuale. Grazie ad esse potrete visualizzare la struttura reale della

pista su cui desiderate atterrare con tanto di misure, frequenza della torre e del radio-faro. Sarete inoltre abilitati a verificare l'agibilità alla varie pista dei differenti mezzi aerei (elicotteri, alianti, aerei acrobatici, ultraleggeri...). La rappresentazione grafica dei vari scenari è veramente notevole, grazie soprattutto alla grande attenzione che è stata rivolta verso i particolari, anche i più piccoli. A proposito vi posso dire che abitando a Bresso (dove, per chi non lo sapesse, c'è un piccolo aeroporto civile) ed essendo molto appassionato di volo mi capita spesso di fare qualche voletto con un mio amico pilota che mi scorrazza nei

cieli della zona. La cosa che mi ha colpito maggiormente giocando con questo prodotto è proprio la perfezione della pista di Bresso che è fedelissima a quella reale. Questa somiglianza l'ho riscontrata in maniera particolare durante la fase di atterraggio in cui la visione prospettica della pista è in tutto identica a quella della realtà.

Anche i monumenti sono realizzati con grande maestria e dovizia di particolari. Vi posso garantire che risulta molto suggestivo sorvolare le città più famose d'Italia, standosene comodamente seduti davanti al proprio monitor. Fantastico il Duomo di Milano riprodotto con le tipiche guglie gotiche, spettacolare Venezia con le gondole, piazza San Marco e i vari canali, così come stupenda è anche piazza San Pietro a Roma, con l'antico colonnato ed il "cupolone". Ottima, inoltre, la rappresentazione dei rilievi montuosi delle Alpi e degli Appennini che garantiscono all'utente una reale esperienza di volo in montagna con le classiche turbolenze, correnti ascensionali (o termiche) e discendenti.

Anche le maggiori arterie autostradali sono state riprodotte così come i fiumi e i laghi.

Istallando invece questi Scenari italiani in FS4 è possibile anche ampliare il parco aerei. I nuovi entrati sono quindi il Lake LA 4-200 da turismo, l'ATR 42, l'MD-81, l'Airbus A321, l'MD-11 e il mitico Boeing 747.

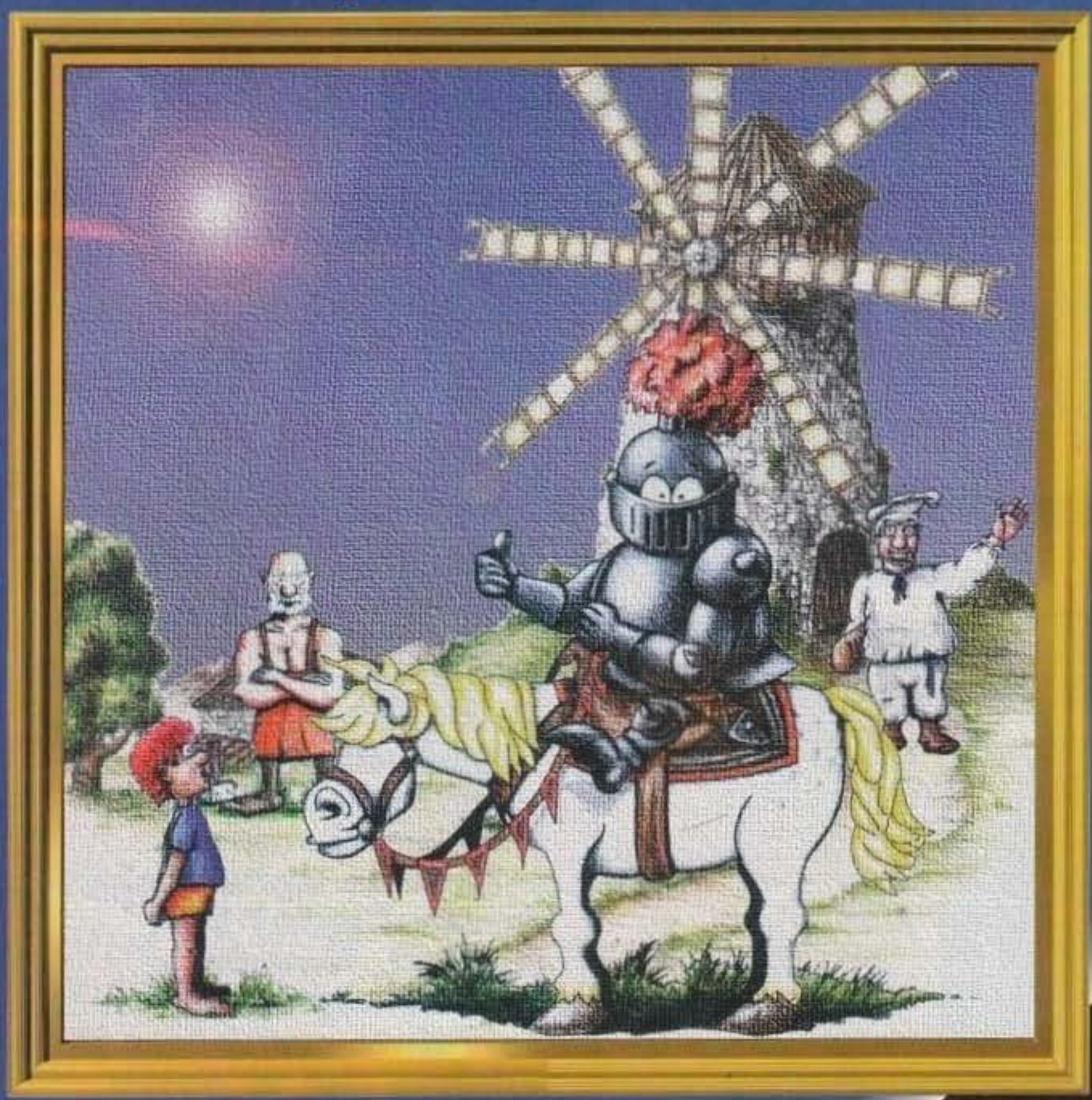
Daniele "Dielle" Lepido

Buona la grafica, ottima la cura per i particolari, sembrerebbe dunque filare tutto liscio... E INVECE NO!! C'è qualcosa da rimproverare ai programmatori di questi scenari italiani, vediamo dunque di cosa si tratta. Per utilizzare questa simulazione è necessario avere installato all'interno del proprio FS5 o FS4 il Microsoft Aircraft Scenery Designer in aggiunta allo Western European Tour Scenery, senza i quali il prodotto non funziona, dato che l'Italia viene posizionata al centro degli Stati Uniti scomparendo. Inoltre, se non possedete i sopracitati programmi le frequenze degli aeroporti nostrani verranno cancellate da quelle degli aeroporti statunitensi. Una seccatura che sicuramente va un po' ad oscurare le reali qualità tecniche della simulazione. Per il resto tutto bellissimo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Settlers



IL CASTELLO, CENTRO DEL TUO PO

PICCOLI INSEDIAMENTI COMINCIAVANO A CRESCERE INTORNO AL TUO CASTELLO

STATISTICHE DETTAGLIATE

CAVALIERI NEMICI ANCORA UNA VOLTA CERCANO DI SUPE RARE I CONFINI

Cosa ne dice la stampa:

The Settlers é un tentativo ottimamente riuscito di portare una ventata di novità in un genere che, dopo l'uscita di *Populous 2*, sembrava aver già detto tutto quanto c'era da dire.

...Installando il gioco il primo particolare che balza all'occhio é la possibilità di giocare in alta risoluzione, permettendoci, di tenere sott'occhio una maggiore porzione di schermo e di evitare continui spostamenti con il mouse.

...Per darvi un'idea di come si svolge una partita nelle sue fasi iniziali e di quanti siano gli aspetti da tenere in considerazione, crediamo possa essere utile un breve esempio: dopo aver costruito il castello, la prima cosa da fare sarà espandere i propri confini tramite la costruzione di fortificazioni; selezioneremo allora un territorio adatto e impartiremo l'ordine ai nostri omini - immediatamente un muratore lascerà il nostro castello, seguito da un portatore che si occuperà di fornigli i materiali da costruzione. A questo punto potremo dare il via all'edificazione di altre fortificazioni oppure dedicarci alla crescita economica della nostra comunità. E' possibile erigere degli edifici per boscaioli, fornai, fabbri, contadini, mugnai, pescatori, guardie forestali e ancora miniere di carbone, granito, ferro e oro, porcili, macellerie, fonderie, segherie e altro ancora.

...Arriva l'opzione per due giocatori. Realizzata in "split-screen", é molto azzeccata, svariate ore di divertimento, impegno, strategia e pianificazione economica, oltre a un pizzico di originalità e ad animazioni molto carine per tutti quanti i vostri piccoli sudditi.

K GIOCO 990
" K GIUGNO '94 "

MANUALE IN ITALIANO!

DISPONIBILE PER PC

http://www.oldgamesitalia.net/

LEAD
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SC

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

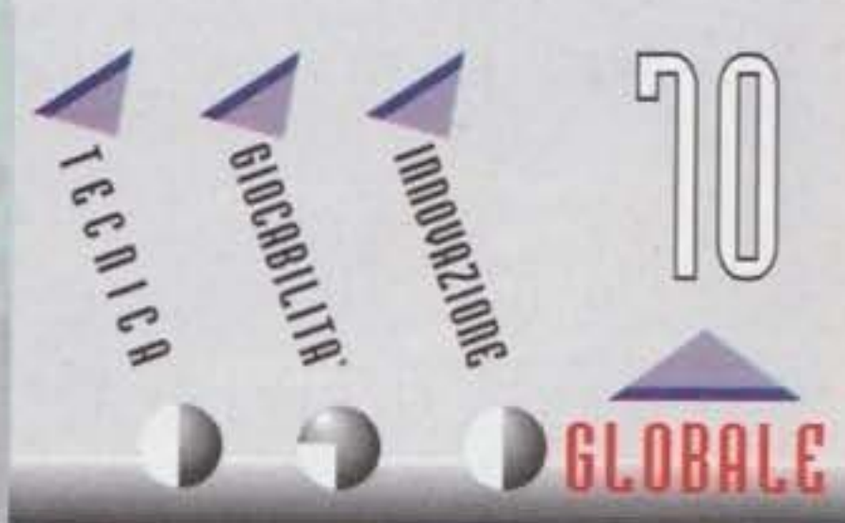
Ragazzi, è incredibile, "questa cartuccia aggiornata del Pinball Dreams originale ci offre quattro tabelloni completamente nuovi e rende il primo titolo della serie ancora più additivo"!

No, non sono impazzito e non faccio neanche uso di sostanze stupefacenti, queste testuali parole le potrete leggere sul retro della confezione di questo PD2 quando arriverà sugli scaffali di tutti i negozi. Ma chi le traduce le confezioni dei giochi in italiano?
Per quanto riguarda l'argomento di questa nuova fatica della Spidersoft (che aveva solo realizzato le routine del primo episodio, nella sua conversione per PC, mentre ora ha curato anche la grafica che non è quindi più dei Digital Illusions) scommetto che avrete anche voi intuito come la parola "pinball" (i non anglofili leggano flipper) abbia a che fare con una pallina di metallo che viene sbatacchiata di qua e di là su un piano inclinato pieno di respingenti di gomma e luci colorate.
PD2 vi permetterà infatti di arricchire il primo titolo della serie con quattro flipper nuovi di zecca.
Occhio dunque, non è un gioco a sé stante, ma un semplice data disk che aggiunge 4 nuovi flipper al primo Pinball Dreams, titolo uscito qualche tempo addietro conquistando gran parte dei videogiocatori grazie a una buona giocabilità e a una grafica proprio niente male.

Già a questo punto sorge la prima contraddizione: sarebbe logico pensare, cosa che anche il manuale di PD2 sostiene, che nel realizzare questi nuovi flipper i programmatori abbiano fatto tesoro dell'esperienza precedente migliorando sia l'aspetto grafico che quello della giocabilità... e invece no! La struttura è rimasta sostanzialmente immutata, mentre la grafica è addirittura peggiorata, incredibile ma vero. Le nuove schermate sono sì più colorate e scrollano anche un filino meglio, ma in quanto a dettaglio sono proprio un disastro (la realizzazione peggiore è sicuramente quella del flipper La Vendetta dei Guerrieri Robot, altro che appendicite, è da coma irreversibile).
Piuttosto deludente anche la realizzazione di ciascun flipper: non sono molto complessi e ricordano, tanto per capirci, quelli giocattolo che sicuramente, quando eravate bambini, vi saranno stati regalati per Natale dal solito nonno o zio. I bonus e le rampe sono pochi e non esiste neanche la possibilità di realizzare il mitico multi-ball, too bad, trovarmi a dover tenere in gioco tre palline contemporaneamente è, senza ombra di dubbio, la cosa che mi diverte di più quando gioco a flipper. L'azione risulta quindi abbastanza monotona e, anche se i flipper sono quattro (Neptune, ambientato nelle profondità marine; Safari, il nome la dice tutta, Revenge of the Robot Warriors, classico flipper basato sui film di serie Z e infine Stallturn, adatto agli amanti del volo) non credo che li caricherete per molto tempo.
Non dimentichiamoci poi della pallina, sembra che viaggi su un cuscino ad aria al posto di rotolare! "Ma questo è solo un data disk" direte voi; lo so benissimo, ma un ! "Ma questo è solo un data disk dovuto correggere in ogni caso. Così sembra di "flippare" (nel senso di usare il flipper) in assenza di gravità. Per dirla tutta qualche difettuccio ce l'hanno anche le routine di gestione della pallina stessa, a volte durante il suo percorso questa acquista delle strane accelerazioni del tutto ingiustificate che vi colgono di sorpresa rendendo difficile il mantenimento della palla in gioco.
Se si tralasciano queste non proprio piccole pecche PD2 non è un prodotto malvagio, gli effetti sonori e le musiche di accompagnamento composte per ogni "tavolo" sono veramente ottime e il gioco è piuttosto acchiappante in particolar modo per i fan dei flipper che si divertiranno sicuramente non poco nel tentativo di battere tutti i loro amici in ognuno dei flipper.
Anche PD2 non ha grandi pretese in fatto di hardware, gira anche sul 286 senza grossi problemi (ma, come sempre, se avete almeno un 386 è meglio) e occupa un solo disco ad alta densità. Tutte le maggiori schede sonore sono state prese in considerazione e sfruttate piuttosto bene. Ripeto per i più distratti che PD2 è solo un data disc, dovete avere il primo Pinball Dreams per farlo girare! Capito? Speriamo bene.

Alfonso "AM" Mariella

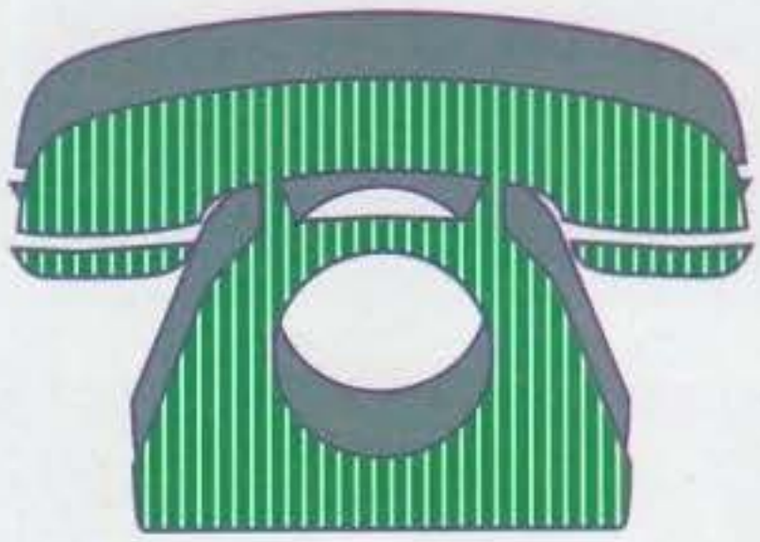
PD2, non lo nego, mi ha lasciato interdetto. L'idea di realizzare un seguito per un gioco che aveva avuto un discreto successo come PD mi sembrava buona. Ho quindi aspettato abbastanza fiducioso l'arrivo di questo data disk, ma ne sono rimasto deluso. Si nota subito che i Digital Illusions non hanno partecipato al progetto: la grafica, come ho più volte ripetuto, è persino peggiorata rispetto al primo episodio, mentre il gameplay è rimasto invariato. In pratica PD2 è un giochino spacciato come un super-capolavoro, ma evidentemente non lo è.
Quattro flipper diversi possono sembrare molti, ma sono così simili l'uno all'altro che vi stancherete comunque abbastanza presto. Se possedete già il primo PD (e naturalmente anche il "Fantasies") e amate i flipper così tanto da non potervene separare nemmeno a casa fateci un pensierino, se no vi suggerisco di lasciar perdere. Non mi sembra il caso di sborsare dei soldi per un data-disk mediocre come questo.
L'unica nota positiva è costituita dalle musiche che sono tutte di buon livello e anche originali. Peccato, questo sequel era atteso da molti con ansia; forse la Spidersoft lo ha curato così poco proprio per lanciarlo prima sul mercato. Mah... questi sono i misteri del marketing.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ENTRA IN REDAZIONE LE PORTE SONO APERTE!



144.22.09.45

FINALMENTE LA TUA RIVISTA PREFERITA HA APERTO IL SERVIZIO DI REDAZIONE PIÙ INCREDIBILE CHE CI SIA. AL COSTO DI 635* LIRE AL MINUTO POTRAI VERAMENTE APRIRE LE PORTE A TUTTO QUELLO CHE HAI SEMPRE DESIDERATO.

CHIAMANDO QUESTO SERVIZIO ATTIVO 24 ORE SU 24, 7 GIORNI SU 7, POTRAI ACCEDERE A TUTTE QUESTE GRANDI POSSIBILITÀ:

- CHIEDERE CONSIGLI E AVERE INFORMAZIONI SU SOFTWARE E HARDWARE.
- APPORRE IN BACHECA IL TUO ANNUNCIO, DAL CANE SMARRITO ALLA FESTA DI COMPLEANNO, DALLA DEDICA ALLA TUA DOLCE METÀ AL CONSIGLIO PER I TUOI AMICI.
- ASCOLTARE I TRUCCHI E I CONSIGLI RELATIVI AI TUOI GIOCHI PREFERITI.
- CONOSCERE IN ANTEPRIMA LE NOVITÀ PER IL TUO COMPUTER O PER LA TUA CONSOLE.
- LASCIARE O ASCOLTARE GLI ANNUNCI ECONOMICI PER COMPRARE E VENDERE IMMEDIATAMENTE TUTTO QUELLO CHE VUOI, PURCHÉ SIA LEGATO AL MONDO DEI GIOVANI.
- ESPRIMERE LA TUA OPINIONE SU UN ARGOMENTO CHE TI STA PARTICOLARMENTE A CUORE E ASCOLTARE L'OPINIONE DEGLI ALTRI.
- COMUNICARE I TUOI GIUDIZI ALLA TUA REDAZIONE PREFERITA.
- DARCI UN CONSIGLIO O FARE DELLE CRITICHE.
- PROPORTI COME REDATTORE O CERCARE DELLE COLLABORAZIONI.

INSOMMA, IL NUOVO SERVIZIO XENIA 144 TI APRE DAVVERO TUTTE LE PORTE CHE VUOI, E DOMANI SARÀ SENZ'ALTRO UN ALTRO GIORNO!
CHIAMA SUBITO! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION, CD MAGAZINE E IL TUO MONDO TI ASPETTANO IN OGNI MOMENTO... ANCHE ADESSO!

* A questa cifra bisogna aggiungere l'IVA (meno di 60 lire per i telefoni di casa) che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

XENIA EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HAI QUALCUNO ALLE CALCAGNA...

PARE NON AVERE BUONE INTENZIONI.
È GIUNTO IL MOMENTO DI SFERRARE L'ATTACCO,
IL MOMENTO DI **EVASIVE ACTION**!

EVASIVE ACTION

DUEL FOR THE SKY

PC

MANUALE IN ITALIANO

DIMENTICA LE SIMULAZIONI DI VOLO TRADIZIONALI! IMPUGNA IL JOYSTICK E SCEGLI FRA 4 DIVERSI SCENARI DI GIOCO. ENTRA DA PROTAGONISTA NEL TEATRO DEGLI SCONTRI CRUCIALI DEL 1° E DEL 2° CONFLITTO MONDIALE, NEL VIVO DELLE SOFISTICATISSIME OPERAZIONI DELLA GUERRA COMPUTERIZZATA DEGLI ANNI '90 O, ANCORA, DI QUELLA COMBATTUTA NELLE PROFONDITÀ DELLO SPAZIO GRAZIE A STRUMENTAZIONI DA FANTASCIENZA!

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY - TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

© 1993 Glyn Williams. All rights reserved. Published under exclusive license by Mindscape International Ltd.

A. POLI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TELEVISIONE VIRTUALE: AI CONFINI DELLA REALTA'!

"HI! Sono il tuo MEGAOSPITE... LANCE BOYLE! Sono qui per dirti che TU sei stato scelto per la trasmissione più seguita di tutti i tempi. Tutti, dico tutti, smettono di fare quello che stanno facendo non appena inizia MEGARACE.

...E MEGARACE VUOLE TE!!

leader linea CD Dedicato

Goditi 20 minuti di commento video dal tuo Megaospite Lance Boyle.
Metti alla prova i tuoi nervi su 16 CIRCUITI VIRTUALI, scegli fra 8 diversi veicoli carichi di armi di ogni genere, ascolta a tutto volume musica da sballo..... e VINCI !!!

MEGARACE™

COSI' REALE CHE SEMBRA IRREALE

The Software Toolworks® CD ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

LEADER DISTRIBUZIONE
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA
TEL 0332/874111 - FAX 0332/870890

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORE DESIGN per A1200

Heimdall 2

Beh, ci voleva proprio: la versione enhanced per il chipset AGA è una ventata d'aria fresca in questo periodo di bufera e tempesta (i riferimenti sono palesi per l'andamento della Coppa del Mondo, l'Italia ha appena perso con l'Eire, e per la situazione di "non si capisce più una mazza di cosa succede in casa Commodore"...).

Per ulteriori informazioni andatevi a vedere la recensione che feci sulla versione A500 qualche mese fa. Fine della recensione. Ehm, scherzavo... Ok, cosa dire in mezza pagina di update? Innanzitutto che si tratta del seguito di un adventure/RPG, unico nel suo genere, uscito proprio quando entrai a far parte io della redazione (più di due anni e mezzo fa...). Migliorato per quel che riguarda il sistema di combattimento, l'interfaccia di gioco e l'interazione in generale con l'ambiente esterno, grazie alla potenza degli AGA (A1200 e A4000), gli utenti di queste macchine possono ora gustarsi il gioco con la stessa graduazione cromatica che offre una VGA a 256 colori per PC e non più con i soli 32 dell'Amy old-style. Non ho parlato di risoluzione, poiché, manco a dirlo, i 320x256 punti dell'Amy offrono una migliore definizione dei 320x200 del PC (ma non mi dire...). Vabbè, arrivando alla struttura di gioco e allo svolgimento di questa avventura, sappiate che dovrete nell'ordine visitare i vari regni della mitologia nordica (Midgard, Utgard e Asgard), sfruttando la sala del Valhalla (particolare regione di transizione che permette di accedere alle varie Terre tramite dei portali, appunto, d'accesso). Purtroppo per voi le relative chiavi sono state smarrite e all'inizio avrete solo quella per Midgard. Naturalmente non manca il cattivone di turno da dover sconfiggere: tale Loki che grazie all'appoggio delle sue armate (gli Hakrat), cercherà in tutti i modi di recare più danni possibili alla stirpe degli dei e, già che c'è, a tutti gli abitanti delle varie regioni. Beh, sta di fatto che dovrete girare prima per Midgard alla ricerca della chiave d'accesso per Utgard, quindi per Utgard e via dicendo, evitando di fare dei frontali con i guerrieri Hakrat e risolvendo i puzzle che man mano vi verranno proposti.
Un salutino personale a Cinzia di Mestre...

Emanuele "SHIN" Scichilone

RENEGADE per AMIGA

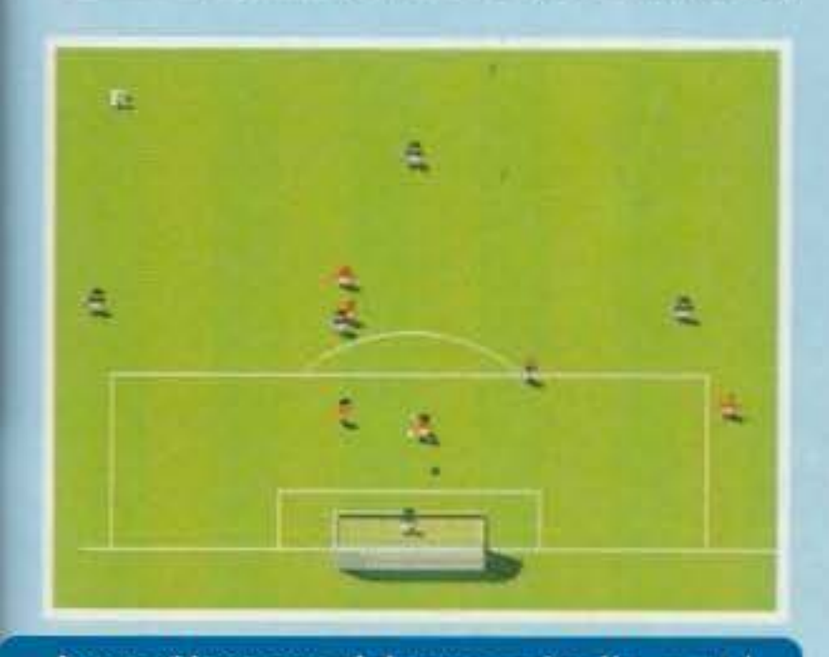
Sensible Soccer International Edition v1.2

Sensible Soccer? E' finalmente uscito il suo seguito? Deve essere MIO!!

Già mi stavo preoccupando nel non vedere una simulazione calcistica targata Sensible Software fare capolino all'orizzonte proprio in vista dei Mondiali e non potete immaginarvi l'emozione provata quando, entrato in redazione in un afoso pomeriggio dei primi di giugno, vidi Shin giocare con il mio amato Sensible Soccer! Visto e considerato che erano ormai millenni che il calcio dei grandi programmatori d'oltremanica non faceva bella mostra di sé sui monitor redazionali, il primo pensiero è stato: "finalmente ci siamo, è uscito Sensible 2". Inutile descrivervi la delusione provata quando Shin mi rivelò che la versione da lui giocata era una semplicissima 1.2 (logico seguito della oramai leggendaria 1.1), ovvero un'enhanced version, ma senza tutte le innovazioni e le opzioni previste per il seguito.

Il menu principale è quindi il solito, con le solite opzioni e con i soliti sotto menu, dove potrete decidere se giocare un'amichevole tra voi ed un amico o da soli contro il computer, o settare i parametri del gioco vero e proprio con lo stato del campo (io gioco sempre con la randomizzazione), il tempo di gioco, il replay automatico inserito o meno. Niente di invariato per quanto riguarda anche l'editor e ciò significa che non potete fare modifiche alle "Stelle", ovvero i giocatori teoricamente più prestanti e veloci, nel senso che non potete cambiarle di posto all'interno di una squadra già predeterminata. Mi spiego meglio. Se voleste rieditare completamente una squadra usando ad esempio l'Italia, potrete cambiare effettivamente tutto il cambiabile, dai nomi alle maglie, il tutto senza potere invertire la posizione delle "Stelle", così se vi ritrovate un giocatore molto forte in una determinata posizione, non potrete assegnargliela a meno che non gli cambiate anche ruolo.
Per quanto riguarda il menu delle competizioni già disponibili, sarete in grado di disputare, oltre all'intero Mondiale con tanto di gironi eliminatori, anche gli Europei e altre leghe prestabilite, oltre a coppe e leghe interamente personalizzate. Arrivati a questo punto sembrerebbe che in questa nuova release non ci sia veramente nulla di nuovo... E infatti è così! L'unica nota positiva riscontrabile in International Sensible Soccer è che le squadre sono un po' più agguerrite e che le routine di gestione del portiere sono leggermente più curate, dato che mi è sembrato che non si faccia perforare più con la facilità di una volta (oddio, neanche questo portiere è una volpe e mi sa tanto che dovremo aspettare veramente la versione 2.0 prima di avere le nostre porte difese decentemente...).

MAO



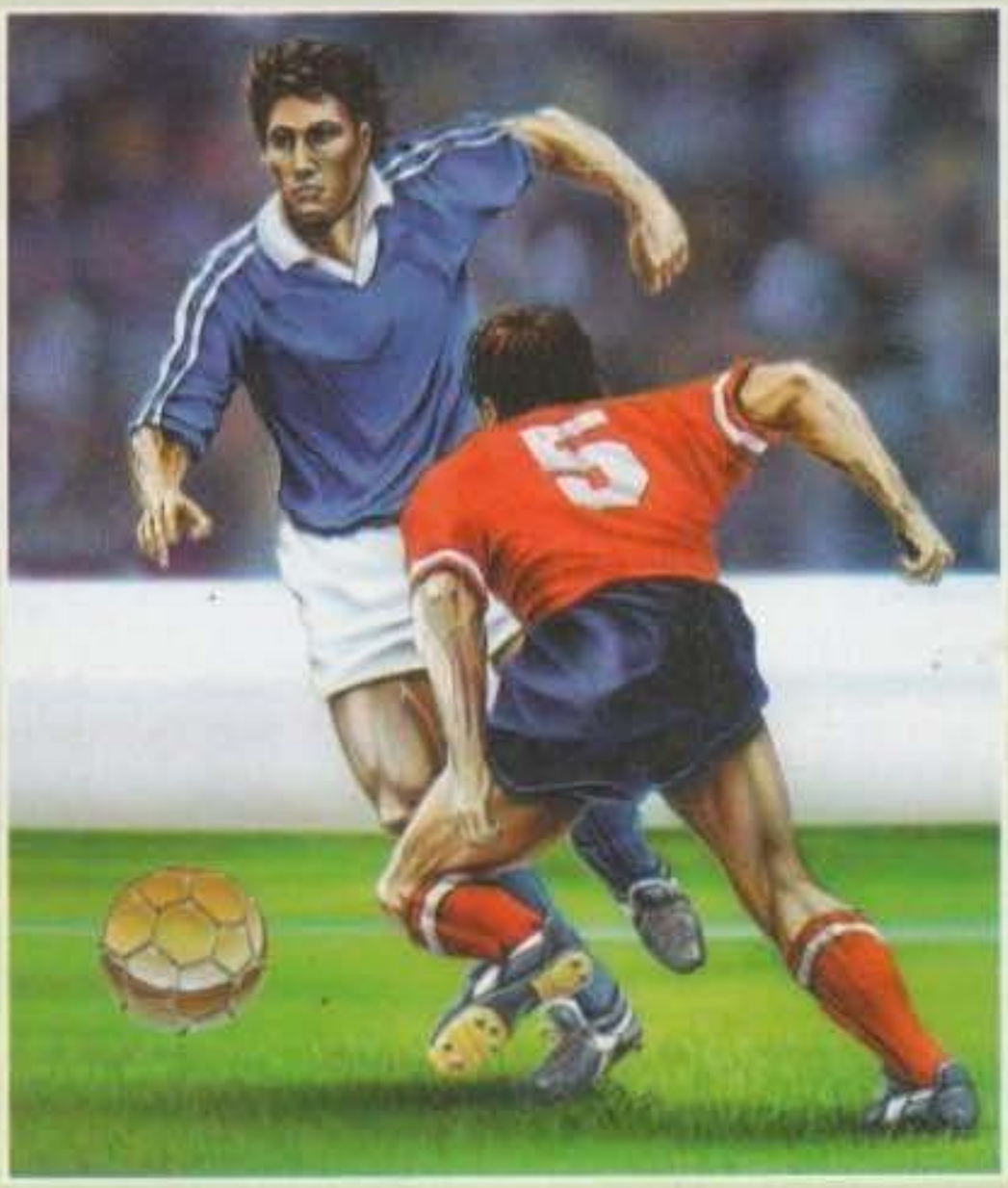
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN CAPOLAVORO FORMATO AMIGA!

SIERRA SOCCER

World Challenge Edition



E' L'UNICO GIOCO PER **AMIGA** CON UN ELEVATO LIVELLO DI REALISMO MAI RAGGIUNTO PRIMA D'ORA.

VERSIONE

CARATTERISTICHE TECNICHE:

- Da 1 a 8 giocatori
- Durata variabile degli incontri, da 2 a 20 minuti
- Più di 500 giocatori, ciascuno dotato di un particolare livello di abilità
- 26 squadre protagoniste dei Mondiali
- Possibilità di creare più di 40 nuove squadre
- Sostituzioni in fase di gioco e interventi nella compagine della formazione
- Replay delle azioni di gioco con opzioni 'rallentatore' e 'fermo-immagine'
- Effetti sonori e parlato digitalizzati
- Più di 4000 immagini animate dei giocatori
- Cartellini di penalità
- Possibilità di allenamento ai tiri liberi
- Animazione dell'arbitro, dei guardalinee, del medico sportivo e dell'allenatore della squadra
- e molto, molto altro ancora ...

REQUISITI TECNICI:

A500, 1Mb di RAM
Compatibile con tutti i modelli Amiga, incluso A500+, A600
Prestazioni particolari su A1200, A3000 & A4000

Dynamix

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

VA DA:

STRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIAN

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

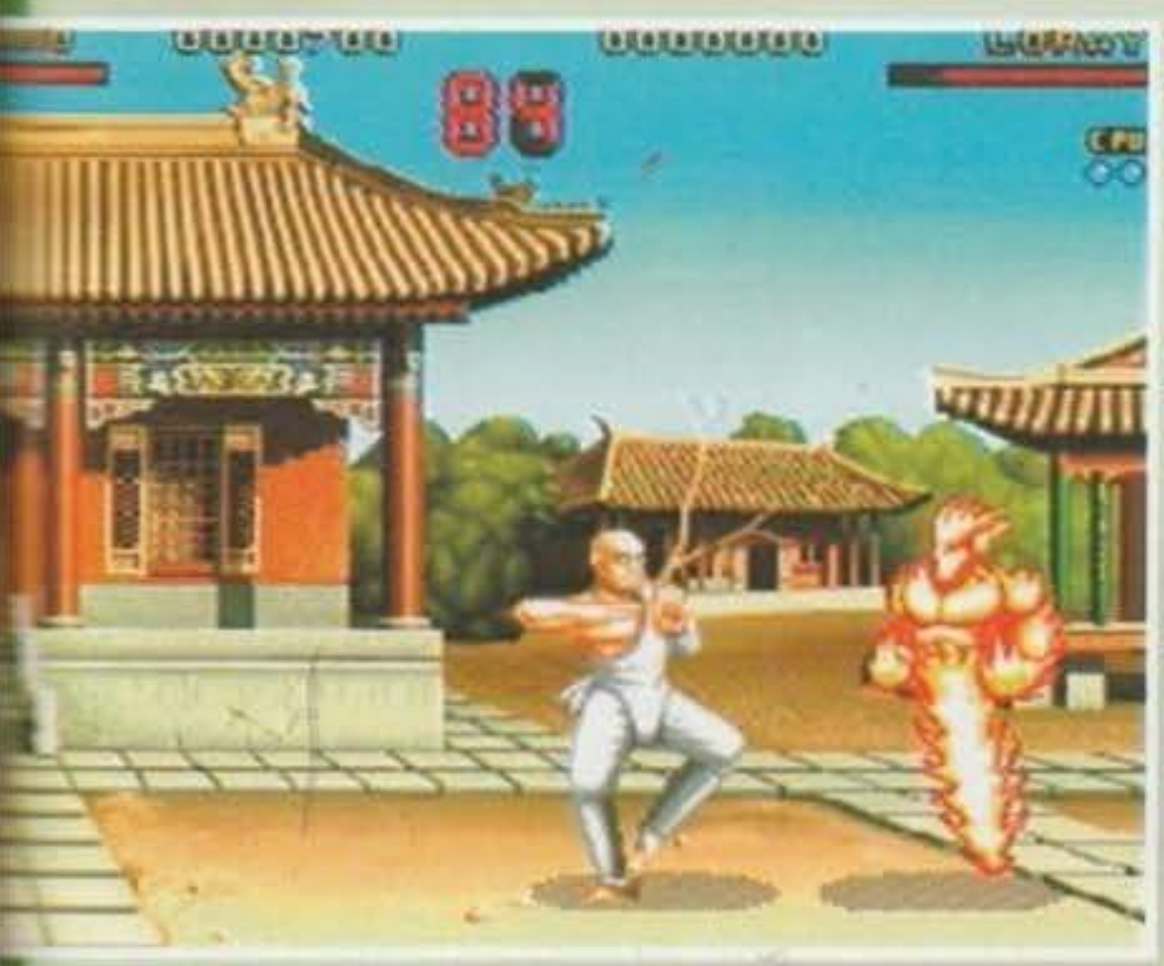
UPDATE

ULTIMATE BODY BLOWS

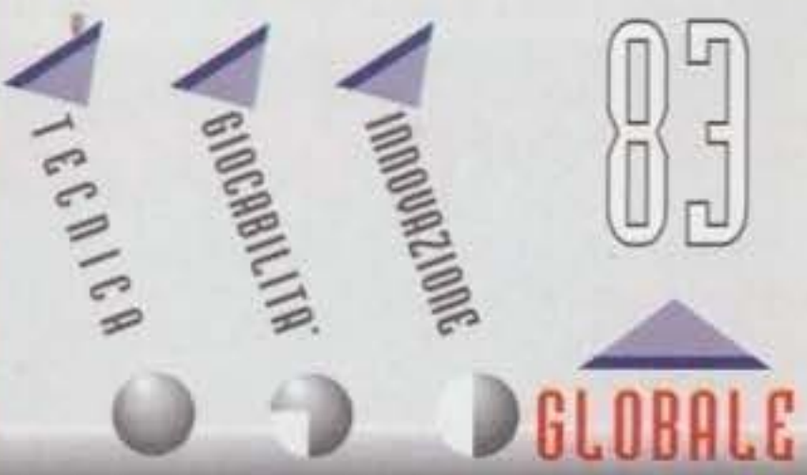
Cosa accadrebbe se prendessero il vecchio Body Blows, gli unissero il seguito Galactic, sbattessero il tutto su un unico CD e lo mettessero sul mercato? Ecco qua...

Tanto, tantissimo tempo fa, gli utenti Amiga guardavano sconsolati i loro colleghi possessori di SuperNes. Perché questi ultimi potevano deliziarsi con una versione di Street Fighter II del tutto identica al coin op, mentre la relativa conversione per Amiga era una schifezza? I poverini si strappavano le vesti dal dolore, non potevano soffrire oltre la mancanza di un rullakartoni bello per il loro 16 bit, e come per incanto pochi mesi più tardi apparve la soluzione ideale: Body Blows, il primo azzeccato tentativo di contrastare in qualche modo il dominio "capcomiano". Gli utenti Amiga non stavano più nella pelle, l'ora della vendetta era arrivato (quasi), non avrebbero più sofferto di gelosia e tutti sarebbero stati felici e contenti. Come tutti i bei sogni, però, era destinato a non durare. Presto aprirono gli occhi, e si accorsero che tutto sommato 'sto Body Blows non era poi una gran cosa. Sì, la grafica era bella, ma come giustificare una giocabilità così "gommosa" e i limitatissimi frame di animazione per ogni personaggio? Gli utenti Amiga caddero nuovamente in preda alle convulsioni, così il Team 17 decise di lenire il loro dolore con il seguito di Body Blows: Body Blows Galactic. Nuovi personaggi iniziarono a pestarsi sullo schermo, la grafica era molto più bella e il gioco decisamente più giocabile. Ma, ahimè, ancora troppo "finto". Ciononostante le lodi si sprecarono, i voti salirono e tutti vissero felici e contenti. D'altronde restava il miglior beat'em up esistente per Amiga. Se non che proprio lo stesso mese uscì anche Mortal Kombat (campione in giocabilità), e la recensione di Elfmania è stata pubblicata solo un paio di mesi fa... Oggi il Team 17 torna a proporre il suo cavallo di battaglia, stavolta su compact disk, per la felicità di tutti gli utenti di CD32. Ma riuscirà ancora oggi a reggere il passo con la concorrenza? Scopritelo pure leggendo il commento.

Paolo Besser



Pomposo, ecco, ho trovato l'aggettivo giusto per Ultimate Body Blows: ben 22 personaggi selezionabili (alcuni incredibili), 16 tracce audio digitali da ascoltare durante il gioco, grafica AGA a 128 colori, sistema di controllo preciso e veloce. Peccato che il Team 17 si sia dimenticato il resto. E' chiaro che non si possa chiedere a un team di programmazione di rivedere interamente un programma (anzi, due) che ha già venduto migliaia e migliaia di copie, ma dare un'occhiata alla concorrenza prima di gettarsi nell'ennesimo remake di Body Blows, forse, sarebbe stata una scelta decisamente più azzeccata. Tanto per cominciare, questo UBB presenta tutti i difetti delle precedenti versioni per Amiga e PC: pochi frame di animazione, combattimenti troppo finti (non si ha l'impressione, vitale per un rullakartoni, di fare effettivamente del male a qualcuno), azione tutto sommato confusa. Forse se avessero dato un'occhiata a Mortal Kombat, avrebbero potuto trarne qualche spunto per migliorare l'impatto del gioco. Poi i personaggi, graficamente messi KO da Elfmania... ma qui non si poteva oggettivamente chiedere di più dato che ormai quelli erano, e quelli dovevano rimanere. Fatto sta che oggi sono datati. Basti dire che a fianco del CD32 l'Amiga 1200 era tutto impegnato a far girare Shadow Fighter, un gioco realizzato da programmatori non (ancora) professionisti, e inviatoci al Talent Scout. Bene, tutta la redazione giocava a quest'ultimo e NESSUNO -a parte me che dovevo recensirlo- si è rimesso a giocare a BodyBlows, che si salva in corner solo grazie al gran numero di opzioni disponibili (ce n'è per tutti i gusti) e al fatto di essere uno dei pochissimi picchiaduro disponibili per CD32. Bel gioco, ma datato.



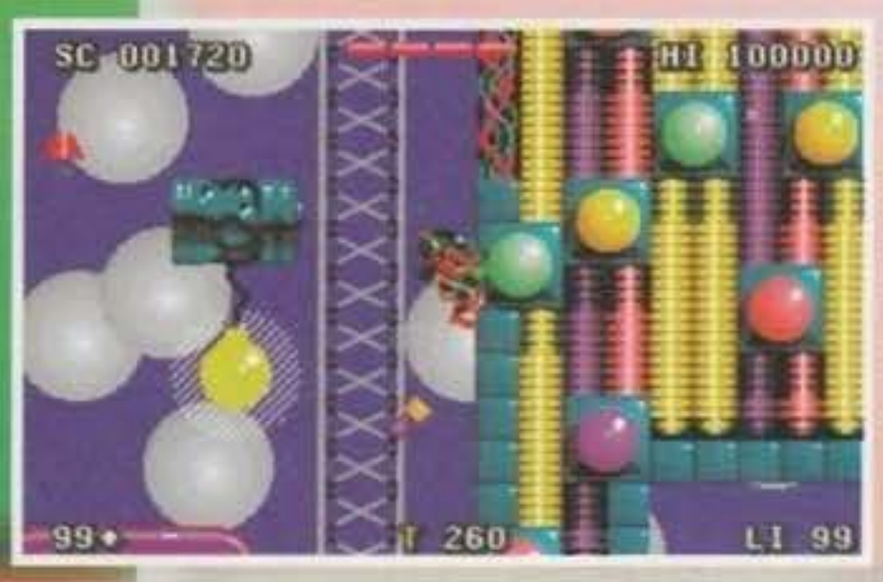
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZOOL 2

Il primo episodio di Zool rimane in assoluto uno dei platform di maggior successo di tutti i tempi, al quale non si poteva certo negare un seguito, già uscito per Amiga parecchi mesi addietro. Perché mai alla Gremlin non avrebbero dunque dovuto farne la conversione per PC?

Ora, prima di cominciare la recensione, devo riuscire a capire cosa diavolo è Zool. Centinaia di redattori specializzati di tutto il mondo ci hanno provato, fallendo miseramente... Non è una formica, non è uno scarafaggio, non è una cimice, non è un diavolo della Tasmania, non assomiglia a TMB e il manuale sostiene solo che è un alieno dell'ennesima dimensione (anche TMB è un alieno, ma viene dal pianeta FAT, nel suo caso è almeno specificato). Come definizione teorica non fa una grinza, ma il significato di tutto ciò? Cosa vuole dire "dell'ennesima dimensione"?
E perché poi assomiglia a una formica, ma non lo è?
E ultimo, ma non meno importante quesito, perché mi pongo tutti questi cavolo di interrogativi mentre: TMB va' a zonzo per la redazione alla ricerca di qualche cosa per Amiga (merce rara, di questi tempi), SXS grabba le schermate di quella schifezza immonda di Last Action Hero, Paolo scrive allegramente (allegramente un tubo! NdP) sul suo PP (Portable Picchio) la recensione di CICA Shareware per CD Magazine e, infine, la Roberta è chiusa nel suo loculo intenta a funestare allegramente il sottoscritto che, tra una frase e l'altra, deve anche rispondere alle vostre telefonate non riuscendo a concludere un tubo?



Tutto è cominciato pochi giorni fa, Max era appena tornato dal suo viaggetto all'estero (leggete la recensione di Overlord sullo scorso numero per ulteriori chiarimenti) e riposava beatamente nel lettuccio di casa sua. Io, invece, ero in ufficio a giocare con Indycar Racing. Suonano il campanello, Roberta era misteriosamente scomparsa, mi reco alla porta e la apro; un corriere entra con un misterioso pacchetto, firmo e lo caccio fuori dalla redazione con la perfidia che "mastro MA" mi ha insegnato in tutti questi mesi di permanenza in redazione.

Un pacchetto dall'Inghilterra contenente software... sempre una bella sorpresa.
Era lui, Zool2: la confezione lucente e il disegno di copertina mi lasciarono abbastanza indifferente, fino a che il mio sguardo non cadde sulla scritta "PC Version".
Yeah! L'hanno convertito!
La confezione conteneva un solo dischetto HD; mmmh, brutto segno!
Non dispero e schiaffo il supporto magnetico dentro il drive del 486DX66chefaunsaccaiodimaletantoèveloce redazionale, lancio il gioco e.... aaaarrgghh!!!
Ancora lei, l'angusta ruota dei codici infami. Chiunque possegga un qualsiasi gioco Gremlin saprà sicuramente a cosa mi riferisco: due dischi neri forati, attaccati uno sull'altro con tante caselline e tanti numerini neri (che si traduce con "un vero macello da leggere"), aggiungiamo un paio di disegni che servono a determinare la posizione della ruota prima della lettura dei già citati codici e siamo a posto; in tutti questi anni, fin dai tempi di Monkey Island, non ho mai incontrato un sistema di protezione da copia più oscido e frustrante (anche se Alone in the Dark II, con le sue carte da gioco sovrapponibili, si difendeva parecchio bene...).
Nel frattempo Max entra in redazione e, con la proverbiale aurea di sfortuna che da qualche lo pervade (parte per l'Inghilterra e scoprono un killer virus locale, lo evacuano dall'albergo apparentemente in fiamme (allarme poi rientrato) sbattendolo in pigiama in mezzo alla strada, gli ritirano la carta di credito a San Francisco, bagaglio smarrito all'aeroporto di Londra...), mi dà una pacca sulla spalla dicendo: "BDM, mi raccomando, cerca di finirlo". Non l'avesse mai fatto: per l'assioma numero uno della legge di Sfiga Maxima (cioè di Max) dopo esattamente un minuto mi ritrovo con lo sprite di Zool2 sospeso a mezz'aria (traduzione: computer in palla, quando uno è jettatore, non c'è quadrifoglio che tenga).
Io, comunque, non mi perdo d'animo e ricomincio tutto da capo... ora le cose sembrano funzionare, altro quarto d'ora per inserire il codice ed ecco che appare la schermata iniziale dei titoli, scelgo le opzioni: musica o effetti, livello di difficoltà, presenza del parallasse (eh già, alla faccia di tutti quelli che continuano a dire, negando l'evidenza, che per PC non è possibile creare degli arcade degni di tale nome, i Warp Factory hanno realizzato anche il parallasse, non multistrato certo, ma è già qualcosa...) ecc.
Già sento i soliti, ultranoiosissimi commenti degli altrettanto soliti sapientoni "ma ci vorrà un Pentium per avere il parallasse"... invece no! Oltre alla presenza del parallasse è poi possibile decidere la

dimensione della finestra di gioco tra quattro disponibili, conseguentemente penso che basti avere un 386SX (ma forse anche meno) per riuscire a giocare decentemente a Zool2, sebbene con dettaglio al minimo.
Superato anche il problema configurazione andiamo un attimo a vedere cosa effettivamente sia Zool2: il vostro compito è quello di liberare l'ennesima dimensione dalla

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

presenza di Mental Block, un essere a forma di scatola da scarpe parecchio cattivo.
Ma cosa deve fare Zool per sconfiggere Mental Block una volta per tutte? Semplice, farsi a piedi l'intera ennesima dimensione sparando a tutte le paffute e simpatiche creature che gli bloccheranno via via il cammino: cloni di calimero, uccelli d'attacco (ehm...), torce incattivite e via discorrendo.
Fortunatamente Zool non è stato abbandonato al suo destino; come Elio utilizza il famoso Luigi (il tonico di chi ama) per rigenerarsi, Zool allo stesso modo si rifornisce di energia con i lecca lecca... ma non è finita qui! Occasionalmente troverete in giro dei bonus che vi permetteranno di sdoppiarvi (in

pratica ci sarà un altro sprite identico al vostro che rifarà per filo e per segno quello che farete voi, una sorta di ombra insomma), di raccogliere delle "smartbomb" utili per districarvi in situazioni tipo "dodici sprite sullo schermo che mi attaccano senza darmi un pixel di spazio". E' poi possibile trovare la canonica invulnerabilità temporanea o i meno comuni pod alla R-type che vi proteggeranno ruotandovi intorno.
Povero Zool, stramiliardoni di livelli da affrontare senza nemmeno la compagnia di nessuno, chessò un cagnolino o una top model con cui fare del karaoke tra un livello e l'altro.
Come dici TMB? E' possibile scegliere anche il personaggio con cui giocare? Eh già, adesso mi vieni a dire che posso scegliere se essere Zool o, chessò io, Zooz ? Ho indovinato? Beh, tralasciando il fatto che una tipa che si chiama Zooz la dice tutta, devo ammettere che non avrei mai immaginato di avere un tale intuito.
Ad ogni modo del cane neanche a parlarne, se non per quello che riguarda una fase bonus alla Arkanoid; dovete infatti sapere che Zollo (questo è il nome che ho dato alla suddetta bestia, perché in effetti non mi ricordo quello vero! Forse era Zoon) è un similcane a due teste e, nell'appena citata fase bonus, avrà la funzione della racchetta di Arkanoid. I bonus che potrete raccogliere sono le solite vite extra e poco altro.
Per ciò che riguarda la configurazione richiesta oltre al processore (di cui ho parlato abbondantemente sopra) avrete bisogno di un monitor, una tastiera, una scheda grafica, un drive da tre pollici e mezzo ecc. Come dite? Volete altre informazioni? Uff... quanto siete noiosi, io voglio giocare a Indycar... vabbé, per questa volta... La scheda grafica necessaria è la VGA, mentre sono supportate praticamente tutte le più diffuse, un Joypad Gravis è infine altamente consigliato. Interessante come non sia affatto necessario l'hard disk. Ritorno alle origini?

Stefano "BDM" Petrullo

PC

Ma che bello è questo Zool2? Non lo sapete? Beh ve lo dico io, come arcade di meglio in giro non ce n'è.

In poche parole la nuova fatica della Gremlin Graphics (programmata dal Warp Factory) viene ben riassunta dal termine "frenetica", ma non è finita certo qui! Come se non bastasse Zool2 è programmato anche gran bene: grafica ottimamente dettagliata, molto colorata e con un parallasse e uno scrolling da far strabuzzare gli occhi.
Anche il sonoro è realizzato con criterio, contando su un buon numero di motivi discretamente fuori di testa.
E veniamo alla giocabilità: la frenesia che vi assalirà dopo pochi istanti non vi abbandonerà per un sacco di tempo; lo scrolling, lo stile grafico, le discese in picchiata dalle montagne sono eccezionali e non vi lasceranno un attimo di tregua, così come difficilmente vi stancherete di girare un livello, visto che sono tutti davvero giganteschi e pieni di stanze segrete in cui potrete recuperare milioni di bonus e vite extra.
L'implementazione della fase bonus contribuisce poi ad aggiungere quel tocco di varietà che non fa mai male. Il livello di difficoltà, infine, è anch'esso ben calibrato.
Che dire quindi? Se vi piacciono gli arcade non perdetevi per nessuna ragione Zool2!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONFIGURAZIONE BASE: CASE DESKTOP O MINITOWER / *RAM 4MB*
MOTHER BOARD *VESA LOCAL BUS* (ZOCCOLO PER OVERDRIVE PENTIUM)
128 KB CACHE ESPANDIBILE 256 KB / DRIVE 1,44MB / *HARD DISK 210MB*
SCHEDA VIDEO SUPER VGA 1MB *CIRRUS LOGIC CL 5424*
(WINDOWS ACCELLERATOR + TRUE COLOR) - TASTIERA ESTESA 102 TASTI
MOUSE STAKAR + TAPPETINO / GARANZIA 12 MESI
ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE / PREZZI x1.000 ESCLUSA IVA 19%

AMD 486	386DX-40	1.470
	486DX-40	1.790
	486DX2-66	1.840

intel inside	486SX-33	1.590
	486DX-33	1.740
	486DX2-66	1.990

intel IntelDX4

MOTHER BOARD 256KB CACHE EXP. 512KB
RAM 4MB EXP. 64MB
3 SLOTS VESA LOCAL BUS
3 SLOTS PCI LOCAL BUS
ZOCCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE

INTEL DX4-75	2.290
INTEL DX4-100	2.490

intel inside pentium PROCESSOR

PENTIUM-60	3.290
PENTIUM-66	3.490

(256KB CACHE - RAM 8MB)

MS-DOS 6.2 & WINDOWS FOR WORKGROUPS — GRATIS

PROGRAMMI PREINSTALLATI SU HD
COMPLETI DI LICENZA E MANUALI

LOTUS SMARTSUITE 2 PER WINDOWS: *AMI PRO 3.0+LOTUS 123 4.0+FREELANCE GRAPHICS 2.0+CC MAIL 1.1* + 100

ECCEZIONALE PROMOZIONE PER LE PROSSIME VACANZE
PER OGNI COMPUTER STAKAR ACQUISTATO
OFFRIAMO 1 SETTIMANA DI SOGGIORNO PER 2 PERSONE
IN RESIDENCE DI LUSSO A IBIZA O TENERIFE

MOTHER BOARD VESA LB PC GREEN

(PER CPU 80486SX - DX - DX2)
3 SLOTS VESA LOCAL BUS + 3 SLOTS ISA
ZOCCOLO PENTIUM OVERDRIVE P24T
CACHE 128KB ESPANDIBILE A 512KB
RAM EXP. 64MB (2 SLOTS 72PIN + 8 SLOTS 30PIN)
128KB CACHE L. 190 / 256KB CACHE L. 240

HARD DISKS — WESTERN DIGITAL — GARANZIA 2 ANNI

210MB/250MB/270MB	340/390/420
340MB/425MB/540MB	490/540/790
120MB SEAGATE 2,5"/170MB 2,5" WD	440/490
CTRL+CACHE *PROMISE DC420* VL-BUS	190
CTRL+CACHE *PROMISE DC4030* VESA LB 0MB>16MB	290
STREAMER INTERNO 3,5" *CONNER* 250MB	340

SCHEDE VGA (TRUE COLOR+WIN ACCELERATOR)

CIRRUS LOGIC CL 5424 1MB ISA BUS	140
CIRRUS LOGIC CL 5428 1MB EXP 2MB VL-BUS	170
TSENG ET4000/W32i 1MB EXP 2MB VL-BUS	220
S3 805 1MB EXP 2MB VL-BUS/*PCI*	240/340
S3 928 1MB PCI LOCAL BUS/ *2MB*	390/540
WEITEK P9000 2MB VL-BUS	690

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA *ACECAD* 12"x12"/ 18"x12"	290/490
HANDY *TRUST* B/W 256 + OCR	140
HANDY *TRUST* COLOR 276.000C + OCR	340
SCANMAN 32 (B/W + OCR) DOS/WIN	170/220
SCANMAN 256 (B/W + OCR x WINDOWS)	290
SCANMAN COLOR 16,7 MC	650
SCANMAN EASYTOUCH (PARALLELA)	490
SCANNER PIANO *TRUST* 1200dpi 16,7MC + OCR	1.240
SCANNER PIANO *UMAX UC840* 1600dpi 16,7MC+PHOTOSHOP SE	1.790

LOGITECH

MONITORS VGA

14" *B/W TRUST* 1024x768x0,28	190
14" *STAKAR/ETC* 1024x768x0,28 NI	470
14" *TRUST* 1024x768x0,28 NI LR	490
14" *NEC SVGA* 1024x768x0,28 NI LR	640
15" *STAKAR/ETC* 1280x1024x0,28 NI *DIGITALE+DISPLAY*	640
15" *NEC 3V* 1024x768x0,28 NI LR 60 Hz	940
15" *NEC 4FGe ipm* 1024x768x0,28 NI LR 76Hz	1.350
17" *STAKAR/ETC* 1280x1024x0,26 NI LR *DIGITALE+DISPLAY*	1.340
17" *NEC 5FGe* 1024x0,28x0.28 NI LR	1.790
17" *NEC 5FGp* 1280x1024x0.28 NI LR	2.370
20" *SONY 2036* 1280x1024x0.30 NI LR DIGITALE	3.750
21" *NEC 6FG* 1280x1024x0.28 NI LR DIGITALE	3.890

NOTEBOOK

SUPERMATE 486SLC25 4/8MB HD170MB	2.490
486 NO CPU - 4MB - NO HD	2.190

Trust TELECOMMUNICATION — MODEM/FAX MNP2-5 V.42bis

SW DATACOM+DATAFAX(TRIO) IN ITALIANO

2400/9600 + VIDEOTEL INT/EST	140/190
14400/14400 INTERNO/ESTERNO	240/290
14400/14400 + VIDEOTEL POCKET	340

COPROCESSORI - SIMM - CPU

80387 DX-40 MHZ (ULSI)	110
SIMM 256 KB/1MB/4MB	20/75/290
SIMM 32 BIT 72 PIN 4MB/ 8MB / 16MB	290/590/1.190
CPU 80486DX-40 (AMD)/80486DX-33 (INTEL)	440/390
CPU 80486DX2-66 (AMD) /80486DX2-66 (INTEL)	540/690
CPU INTEL486DX4-75 / INTEL486DX4-100	940/1.090

SOFTWARE (ITALIANO)

WIN-WORKS 3.0/ UPGRADE DOS-WIN	270/150
WIN-PUBLISHER 2.0/ UPGRADE	240/150
WIN-PUBLISHER DESIGN PACK 1.0	100
WIN-WORD 6.0 / UPGRADE	650/290
EXCEL 5.0 PER WINDOWS/ UPGRADE	650/290
OFFICE PRO: EXCEL 5.0+WORD 6+ACCESS 1.1+POWER POINT 3+POMAIL	1.090
MS DOS 6.2 UPGRADE / MS DOS 6.2 x HW (PC/HD)	110/100
WINDOWS 3.1/ WINDOWS x WORKGROUP (UPGRADE)	190
MS VIDEO x WINDOWS (INGLESE) V 1.0	50
COREL DRAW 3.0 (DISCHI + CD)/4.0 UPGRADE (DISCHI + CD)	270/470
COREL VENTURA /COREL SCSI 2.0	350/190
MS FLIGHT SIMULATOR 5/SCENERY DISKS: PARIS - NY	100/69

CD ROM

DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA (EDITEL)	180
LA DIVINA COMMEDIA (EDITEL) *COMPLETA*	190
LA DIVINA COMMEDIA:INFERNO/PURGATORIO/PARADISO	70
STELLE PIANETI E DINTORNI (EDITEL)	50
IL MONDO DEGLI ANIMALI (EDITEL)	50
VIAGGI NEL MONDO (EDITEL)	50
PARLIAMO INGLESE (CORSO DI INGLESE MULTIMEDIALE)	90
MR. CHIP (JACKSON)	250
CINEMANIA 94 / DINOSAURS / ART GALLERY (MICROSOFT)	100
MULTIMEDIA BEETHOVEN	110
COREL POWER PACK	140
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	90
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)/COREL PROF PHOTOS SAMPLER	34/29
THE CLIP ART WAREHOUSE (CHESTNUT)	39
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (VOL. 1, 2, 3, 4)	1 VOL. 39
DINOSAUR ADVENTURE	59
ULTIMATE COLLECTION I / II	39/49
GIGA GAMES / SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	39/39
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)	39
DEATHSTAR ARCADE BATTLES (CHESTNUT)	39
THE COMPLETE WINDOWS SET/ POWER UTILITIES	39
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	39
SUPER ARCADE GAMES/GAME PACK II	39
THE SEXIEST WOMEN ON CD/THE SOUND OF MULTIMEDIA	39/49
TIME TABLE OF HISTORY: SCIENCE & INNOVATION	39
TIME TABLE OF HISTORY: ARTS & ENTERTAINMENT	49
TIME TABLE OF HISTORY: BUSINESS,POLITICS & MEDIA	49
DESIGNER FONTS FOR WINDOWS + 400 FONTS	49
ALONE IN THE DARK/DAY OF TENTACLE	110/110
INCA II/GOBLINS 3/LOST IN TIME	1 CD 110
CD PER ADULTI: DREAM GIRL/ THE CD BROTHEL (X RATED)	49/49
TRACY I LOVE YOU/HOUSE OF DREAMS/ADULTE PALATE VOL. 1	69/69/79
INTERACTIVE SEYMURE BUTTS/DREAM MACHINE INTERACTIVE	149/149

SCONTO 10% PER 3 TITOLI CD A SCELTA

CREATIVE & MULTIMEDIA

Sound BLASTER

SOUND BLASTER 2.0 VALUE	110
SOUND BLASTER PRO VALUE	150
SOUND BLASTER 16	190
SOUND BLASTER 16 MULTI CD / + ASP	260/330
SOUND BLASTER 16 SCSI-2 /+ AdSP	340/390
SOUND BLASTER AWE 32	520
MIDI KIT/ MIDI CONNECTOR BOX	75/140
MIDI BLASTER/WAVE BLASTER	340/340
VIDEO SPIGOT/VIDEO BLASTER SE	520/450
VIDEO BLASTER FS200	620
DISCOVERY CD16 (SB16+CD ROM DS+ALT+6CD)	690
PERFORMANCE CD 16/ PREMIUM CD16	790/840
GAME BLASTER CD16/EDUTAINMENT CD16	790/890
EASY CD 16 (LETTORE CD-ROM ESTERNO + MM KIT)	1.070
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW	690

LETTORI CD-ROM DOUBLE SPEED (300KB/sec):	
MITSUMI FX001D	320
CREATIVE SB UPGRADE	360

TV CODER (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) INTERNO	290
AVER KEY (VGA TO PAL /SVHS CONVERTER) ESTERNO	270
TRUST VIDEO ENCODER/PC-TV BOARD	240/230

STAMPANTI

EPSON	*LX100* - 9A 80C 200cps	290
	LQ100 - 24A 80C 167cps	370
	STYLUS 300/800/1000	440/540/970
	STYLUS COLOR	1.140
NEC	*P2Q* -24A 80C 192cps	370
	P42Q - 24A 80C 216cps/*P52Q* 136C	470/670
	SS610 - LASER 300dpi - 6ppm	1.070
HEWLETT PACKARD	*DESKJET 520* 600-300dpi	540
	DESKJET 310 300dpi 240cps/*COLORE*	590/70
	HP DESKJET 500C/550C 300dpi 240cps	640/850
	HP DESKJET 560C 600-300dpi 4ppm	1.140
	HP LASERJET 4L 1MB 300dpi 4ppm/*4P* 2MB 600dpi	1.190/1.770
	HP LASERJET 4MP 6MB 600dpi 4ppm (PostScript)	2.590
MANNESMANN Tally	*MT81* - 9A 80C 130cps	290
	MT83 24A 80C 216cps/*MT84* 136C	470/590
	MT83C / MT84C (COLORE)	540/670
	T7018 INKJET 80C 180cps 300dpi	390
	T9005 - (LED) 6ppm	990
	STAR LC 100 9A 80C 180cps *COLORE*	320
	STAR LC 24-100 24A 80C 192cps/*LC 24-20 II* 210cps	340/440

Commodore & GVP POINT

AMIGA 1200	570
MONITOR MICROVITEC 14" COLORE MSYNC	750
AMIGA CD32 + 2 GIOCHI	490
GIOCHI X AMIGA CD-32 (VARI TITOLI)	39
ALFARAM 1200 ESP. MEM. 1MB>5/9MB	220
COPROCESSORE 68882 40MHZ x ALFARAM 1200	290
MEMORIE ZIPP 1MB x ESPANSIONE A1200	90
ESP. MEM. AMIGA 1200 0>1-2-4-8MB (SIMM 72PIN)	170
HD INTERNO 2,5" AMIGA 1200 DA 170MB	490
GVP A1230 TURBO PLUS + 4MB RAM (ESP 32MB)	1.090
SIMM 4MB 72PIN (AMIGA 4000)	290
GVP A1208 SCSI KIT	390
ALFACOLOR 256K HANDY SCANNER COLOR (AGA)	590
DIGITALIZZATORE *VIDEON 4.1* GOLD	320
GENLOCK *MICROGEN/MICROGEN PLUS SVHS*	240/440
GENLOCK *GVP G-LOCK*	790
GVP DSS-8 XTAL CLEAR (DIGI AUDIO)	170
VIDEO DAC 18	150

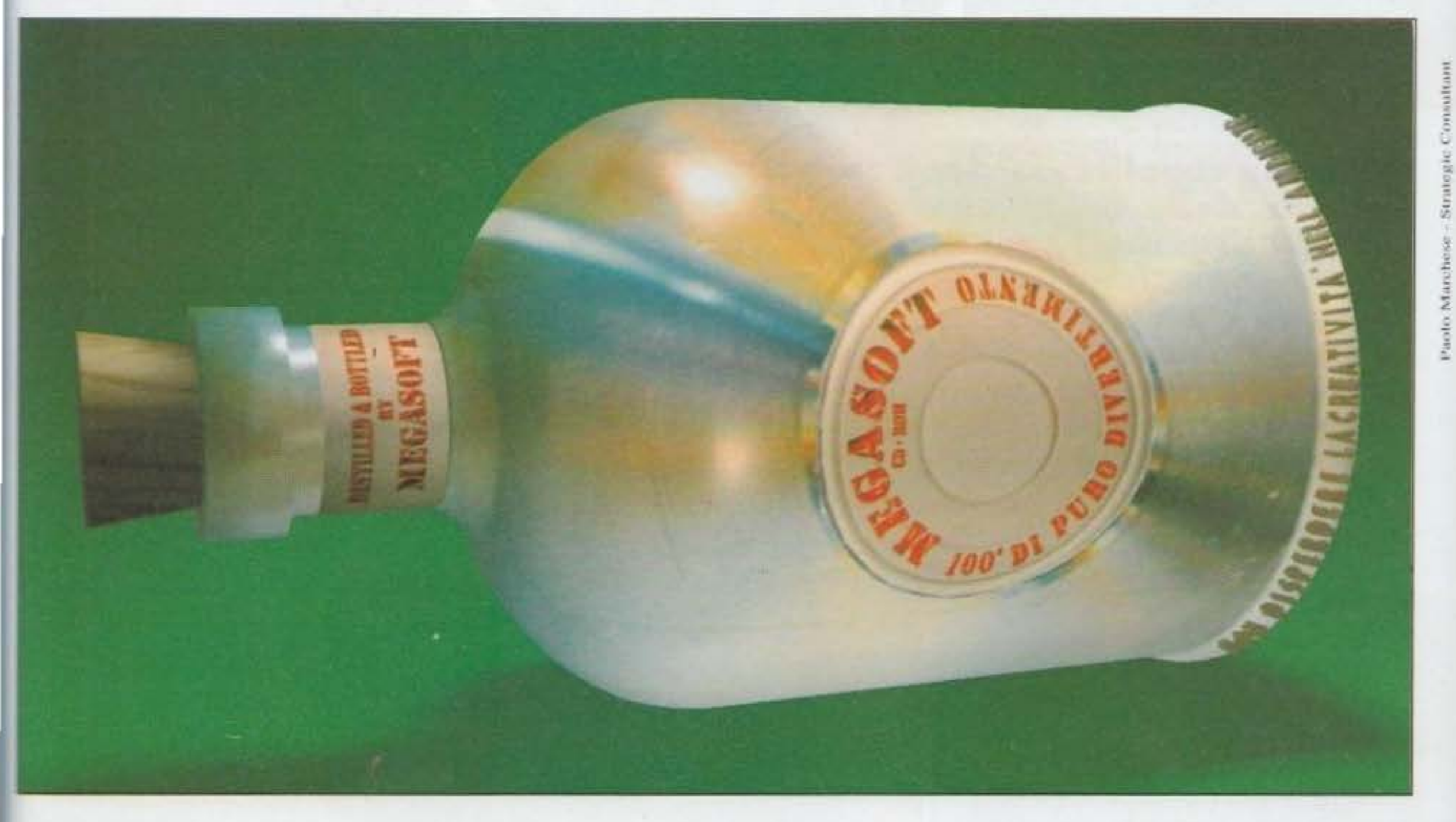
PC WARE

VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60/60A
00043 CIAMPINO - ROMA
(a 200 m. dalla STAZIONE F.S.)
TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
FAX. 06/791.06.43
ORARIO: DA LUNEDI' A VENERDI'
9.30 -13.00 / 15.30 - 19.30
SABATO: 9.30 - 13.00
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS, MONITORS, ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS STAKAR
IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD RUM MEGASOFT: PER UNA SBRONZA MULTIMEDIALE



Paolo Marchese - Strategic Consultant

Megasoft vi offre tutti gli ingredienti per un cocktail formidabile: prendete alcuni giochi su CD-ROM, freschi freschi, fateli girare insieme alla scheda musicale, aggiungete immagini ad alta definizione e musica di qualità eccezionale.Poi versate il tutto in un capiente computer e gustatevi il risultato, possibilmente in buona compagnia. Per apprezzare meglio il cocktail multimediale vi consigliamo di esagerare con le dosi.

COME ORDINARE I CD-ROM AD ALTA GRADAZIONE MEGASOFT PER PC: *telefonate allo* ***02/93568708****, potrete scoprire che per non rimanere a secco (anche nel portafoglio) occorre consultare il nostro Magazzino ricco di migliaia di titoli per tutti i gusti, con CD, giochi, software e hardware multimediale (per richieste particolari provate a contattarci). Voi scegliete, a consegnare a casa vostra ci pensiamo noi, in tutta Italia tramite corriere.* ***Per l'acquisto di 3 CD: sconto del 5%, per 5 CD: sconto del 10%.***

NOVITA'

HO SHOT JOHNNY ROCC	92.000
HE HORDE	137.000
EMONSGATE	78.000
RAGONSPHERE	105.000
OOM ITALIANO SU DISCO	94.000
D MITSUMI DOPPIA VELOCITA	470.000

DTP & GRAFICA

OREL ARTSHOW	67.000
ESKTOP PUBLISHER'S DREAM DISK	88.000
ANTAZIA FONTS & SOUNDS	69.000
ONT FUN HOUSE	63.000
ONTMASTER II	69.000
UBLISHERS PARADISE PRO	69.000

GIOCHI

TH GUEST	129.000
RCADE	77.000
T SILENT SERVICE	92.000
ATTLECHESS ENHANCED	112.000
LE FORCE	98.000
D FUN HOUSE	83.000
D GAME PACK II	154.000
HESSMASTER 3000 MPC	140.000
OMANCHE MAXIMUM OVERKILL W/MISSONS	162.000
NQUEST OF THE LONGBOW	98.000
BER RACE MPC	106.000
MERGENIC RANGER	83.000
BERPLASM FORMULA	86.000
GGER OF AMON RA	98.000
RACULA UNLEASHED	131.000
RAGONS LAIR	92.000
UNE	106.000
DQUEST	98.000
E OF THE BEHOLDER TRIOLOGY	119.000
TA F15 II W/SCENARIO	110.000
S III STRIKE EAGLE	140.000

GABRIEL KNIGHT MPC	123.000
GATEWAY II: HOMEWORLD	88.000
GIGA GAMES	56.000
INCA	98.000
INDIANA JONES IV	110.000
JOURNEYMAN PROJECT MPC	112.000
KINGS QUEST VI	112.000
LABYRINTH OF TIME	125.000
LANDS OF LORE	117.000
LAURA BOW II	98.000
LEGEND OF KYRANDIA	106.000
MAD DOG MCCREE	92.000
MANIAC MANSION 2	110.000
MANTIS FIGHTER	123.000
MARIO IS MISSING	123.000
REBEL ASSAULT	110.000
RETURN OF PHANTOM	110.000
RETURN TO ZORK	123.000
RING WORLD	92.000
SIMCITY	119.000
SPACE QUEST IV	98.000

SPACE SHUTTLE	56.000
SPIRIT OF EXCALIBUR	56.000
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	148.000
STELLAR 7	98.000
STRIKE COMMANDER W/TACTICAL OPTIONS	152.000
TERMINATOR 2 CHESS WAR	83.000
TONY LARUSSA BASEBALL II	140.000
TORNADO	112.000
ULTIMA I-IV	202.000
UP ALL NIGHT	46.000
VIRTUAL MURDER MPC	83.000
WING COMMANDER/ULTIMA VI	154.000
WING COMMANDER II COMPLETE	148.000
WOLFPACK MPC	104.000
WORLD CIRCUIT	92.000
WRATH OF DEMON	69.000

MUSICA

1000 SOUND EFFECTS	75.000
DR MUSIC	40.000
MPC WIZARD	33.000
MS MULTIMEDIA BEETHOVEN	121.000
MS MULTIMEDIA STRAVINSKY	121.000
MS MUSICAL INSTRUMENTS	121.000
MULTIMEDIA MUSIC: BACH	52.000

MULTIMEDIA MUSIC: MOZART	73.000
MULTIMEDIA MUSIC: VIVALDI	52.000
PC KARAOKE	220.000
SOUNDS SENSATIONS	57.000
SOUND FOR WINDOWS	57.000
SOUNDSATIONS	57.000
SOUNDWAV COL I	52.000
ZILLION SOUNDS	56.000

REFERENCE

AESOPS FABLES	46.000
ANIMAL ENCYCLOPEDIA MULTIMEDIA MPC	135.000
AUDUBON BIRDS	77.000
AUDUBONS MAMMALS	77.000
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE	135.000
CIA WORLD FACTS	77.000
COUNTRIES OF THE WORLD	616.000
CREEPY CRAWLIES MPC	100.000
DESERTS STORM MPC	77.000
DINOSAUR SAFARI MPC	87.000
DISTANT SUNS	210.000
ECOLANDIA It	171.000
ESPN BASEBALL MPC	110.000
ESPN FOOTBALL MPC	110.000
FRACTAL ECTASY	69.000

HAI PROBLEMI DI MEMORIA ?

DOPO UNA SBRONZA DI GIOCHI E DI MULTIMEDIALITA' IL TUO COMPUTER HA PROBLEMI DI MEMORIA?

CON QEMM, UNA FANTASTICA E PRATICISSIMA UTILITY SARA' POSSIBILE DISPORRE DI TUTTA LA MEMORIA CHE HAI PER FAR PARTIRE SENZA PROBLEMA ANCHE I GIOCHI DIVORATORI DI MEGABYTE

PREZZO SPECIALE L. 99.000 + IVA

SHAREWARE

DEATHSTAR ARCADE	56.000
SHAREWARE TO THE MAXX	36.000
SUPER CD II SHAREWARE	39.000
SUPER GAMES	33.000
TOO MANY TYPEFONTS	56.000
WIN PLATINUM SHAREWARE	44.000
WINDOWS SHAREWARE GOLD	112.000

MEGASOFT

LA BANCA DEL SOFTWARE

*Condizioni di vendita: solo vendita per corrispondenza * Pagamento Contrassegno - Carta Si - Visa - American Express - Master Card.* Spedizione tramite corriere espresso con addebito di L.lt. 20.000 + iva * Spedizione gratuita per ordini superiori le 600.000 * Prezzi iva compresa * La presente offerta annulla e sostituisce ogni precedente * Per ragioni di spazio, non sono elencati tutti i prodotti disponibili, telefonate se non trovate quello che cercate.*

MEGASOFT Via Filanda, 12 - 20010 San Pietro all'Olmo (MI) Fax 02-93568696

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOLUZIONI PAGANE -ULTIMA 8-

L'ultimo capolavoro, forse uno dei più grandi, della Origin continua a far discutere, c'è chi dice che i suoi evidenti limiti di programmazione siano maggiori dei suoi pregi e c'è chi, come noi, continua comunque ad additarlo quale il più affascinante e completo RPG mai realizzato. In queste pagine ne trovate comunque la soluzione integrale, con la quale destreggiarvi attraverso i mille pericoli di Pagan. Buon viaggio...

Questo è il primo trasportatore che dovrete attivare, quello sopra al palazzo di Lady Mordea

Dopo aver parlato con Devon e recuperato il bedroll andate verso Ovest, dopodiché salite sul pontile e andate a Sud dove assisterete all'esecuzione di Toran. Dirigetevi a Nord ed entrerete a Tenebrae. La struttura di questa città è molto semplice; al centro di essa è situato il palazzo di Lady Mordea, a Est si trovano le case dei ricchi mentre a Ovest quelle dei poveri. Prima di tutto arrampicatevi sulle torrette delle guardie e saccheggiatele di tutto quello che potrà esservi utile, chiavi, pozioni (per saperne l'effetto vedi il box delle POZIONI) e scroll magici. Arrampicatevi poi sul palazzo della Lady e attivate, camminandoci sopra, il primo trasportatore (quello quadrato che sta al centro del terrazzo). Per trovare invece una prima, ma efficace armatura, dovrete raggiungere le due torrette a Nord del palazzo della Tempest (Lady Mordea) arrampicatevi al primo piano e utilizzate lo scroll "Destroy Trap" che si trova al piano terreno della torre in alto (state lontani dal forziere perché esploderà). Dopo aver preso armi (Spada) e corazza (che va indossata) cominciate a girare un poco per Tenebrae. Visitando alcune locazioni (tra cui la libreria che si trova nella parte "benestante" della città scoprirete che un certo Mythran potrà esservi d'aiuto. Per raggiungerlo dovrete uscire a Nord di Tenebrae e proseguire verso l'alto fino a che non arriverete dinanzi a una caverna. Entrateci e una volta raggiunto il laghetto superate le piattaforme di pietra con una serie di salti (ogni volta che incontrate delle piattaforme ricordatevi di salvare, preferibilmente dopo ogni salto eseguito con successo). Dirigetevi verso Sud e incontrerete delle piccole rovine con un argano al centro di esse. Non toccate la leva che si trova lì, ma proseguite a Nord, passate il ponte sospeso e dovrete fronteggiare il primo piccolo puzzle. Per risolverlo spostate le 6 leve in questo modo: Alto, alto, alto, basso, basso, basso, poi (dopo il terremoto) azionate quella centrale. Tornate in basso, usate l'argano e poi proseguite verso Sud fino all'uscita della caverna.

Uscirete all'aperto su una angusta vallata. Dirigetevi a Nord-Ovest fino a incontrare dei Changeling (li potrete uccidere senza difficoltà guadagnando, inoltre, dell'utile denaro); quando arriverete a 50 obsidian coins tornate nelle vicinanze della caverna e incamminatevi verso il basso dove incontrerete la dimora del vecchio mago. Entrateci ed evitate la sua trappola contro gli intrusi passando con il dovuto tempismo attraverso i cancelli elettrificati e le sfere appuntite. Quando giungerete al cospetto di Mythran acquistate per 50 obsidian coins la pergamena per aprire le porte magiche (determinante per finire il gioco). Dopo aver parlato col simpatico mago questi vi regalerà l'utilissimo recall item che permette di raggiungere delle particolari locazioni istantaneamente. Salite poi al primo piano e prendete il pugnale magico (lasciate pure perdere la spada) e attivate il teletrasportatore. Ok, con l'ausilio del recall item potrete facilmente tornare a Tenebrae senza rifare la strada al contrario... comodo, no?

Dentro al forziere troverete la vostra prima armatura

Calatevi dal tetto e dirigetevi a Est della città, poi uscite a Nord e seguendo il vialetto arriverete al cimitero. Qui dovrete parlare con Vividos che per "iniziarvi" vi chiederà di recuperare un pugnale sacrificale. Tornate a Tenebrae (col recall item, of course) e raggiungete il palazzo. Stando attenti a non disturbare la Lady parlate con Aramina (la cameriera). Essa sarà felice di aiutarvi nell'impresa e vi darà appuntamento a casa sua durante il periodo di Bloodwatch (vedi box CHE TEMPO FA) riposatevi su di un letto o usando il bedroll (in questo modo oltre a far passare il tempo recupererete anche energie) e quando arriverà il periodo giusto uscite dal palazzo e dirigetevi verso la parte Est della città. Cercate a Sud-Est una casa in legno con una doppia porta orientata verso Sud. Entrateci e fatevi dare da Aramina la chiave per aprire il forziere di Mordea. Tornate a palazzo e mentre la Lady è assente intrufolatevi nelle sue camere, spostate il cuscino nero in alto a sinistra e prendete la chiave per aprire la porta subito a Nord. Con la chiave datavi da Aramina aprite il forziere nella stanza di Lady Mordea (al centro del castello) ma prima sollevate il

La casa di Aramina, il luogo d'incontro per entrare in possesso della chiave per aprire il forziere della Lady

Vividos. Il Negromante che vi metterà a dura prova

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Utilizzando l'Open Ground su questo muro avrete accesso alle Catacombe

cuscino nero situato nella stanza al centro del palazzo; sotto di esso troverete la chiave per aprire la porta situata subito sopra. Prendete il pugnale sacrificale dal forziere. Tornate da Vividos che vi farà assistere al rituale per la successione del negromante (lui). Dopodiché vi chiederà di trovare 2 reagenti L'Executioner's Hood e il Wooden Stick. Il primo lo troverete a Sud quando tornerete a Tenebrae (seguendo il sentiero) ed è in un'avvallamento circondato da Changeling. Il Wooden Stick invece lo potrete recuperare nella parte Nord-Ovest di Tenebrae, vicino a un grosso albero. Una volta in possesso dei reagenti tornate ancora una volta da Vividos che vi consegnerà la Key of Care-Taker (serve per creare i talismani del negromante, vedi box MAGIE DEI NEGROMANTI). Salite al primo piano della casa di Vividos e preparate gli incantesimi Open Ground e Death Speak (in un forziere della camera da letto di Vividos troverete anche il Call Quake). Dirigetevi poi a Nord fino ad arrivare dinanzi a una cancellata, liberatevi del fantasma (senza combattere, è ancora troppo potente) ed entrate nella casetta (la porta è sul lato Est) Mettetevi davanti alla parete al centro della stanza e castate l'Open Ground in modo da poter entrare nelle catacombe.

L'interramento di Lothian è perfettamente riuscito (basta cliccarci sopra con la chiave datavi da Vividos)

Per raggiungere i Necromancer dovrete trovare una piccola casetta con al suo interno un Ghoul ed un forziere. Questa locazione si trova a Nord-Est delle catacombe. Cercandola, però, perquisite sempre i cadaveri (troverete scroll e monete) e state attenti ai punti gialli sul terreno (indicano terreno franabile o pericolosi "soffioni"). Una volta raggiunta la casetta entrate ed il terreno franerà facendovi raggiungere i sotterranei dei Negromanti.

Arrivati nel sotterraneo prendete più reagenti possibili dai barili subito a Ovest facendo particolare attenzione a non prendere troppi reagenti uguali (servono comunque molti Death Speak quindi regolatevi di conseguenza). Seguite poi questa strada: Nord, Ovest, Sud e poi ancora Ovest. Una volta raggiunto il primo Negromante usate il Death Speak (va lanciato su ogni Negromante che incontrerete) e questi vi insegnerà il Mask Of Death. Preparatelo (vedi sempre box MAGIE DEI NEGROMANTI) e tornate indietro a Est fino a raggiungere un lungo muretto (prima bloccato da degli spuntoni). Proseguite fino a incontrare i demoni, usate la Mask Of Death e andate avanti indisturbati fino a raggiungere il secondo Negromante (Rock Flesh), preparatelo e andate verso Nord, quando il corridoio svolta usate il Rock Flesh per passare incolumi tra i fulmini, giunti alla casetta proseguite e continuate a Ovest, poi sempre verso Sud. Incontrato il terzo Negromante (Summon Death) andate poi verso Est fino a raggiungere il successivo Negromante (Grant Peace, utile per accoppare i fantasmi con un solo colpo). Ora dirigetevi a Nord-Est fino a incontrare una piccola casa ed entrateci. Fate razzia di reagenti, poi proseguite verso Sud, continuate a Est e infine seguite il pontile sulla lava fino a saltare su una colonna isolata che vi trasporterà alla prossima sezione. Evitando il ragno gigante (Kith) continuate verso Sud e troverete il sesto Negromante (Withstand Death). Andate poi verso Nord-Ovest e alla collina, svoltate verso Nord-Est. Lanciate l'ultimo incantesimo insegnatovi per avere un poco più di energia quando verrete quasi inevitabilmente colpiti dalle frecce infuocate o dalle Fire ball. Superata la stanzona correte verso Nord-Ovest e incontrerete l'ultimo Negromante (Create Golem). Per tornare in superficie salite le scale a Nord.

Tornati alle Upper Catacomb dirigetevi immediatamente verso Sud dove vi imbatterete in una porta che dà sul dungeon di collegamento. Dirigetevi a Sud e (dopo il fosso) a Ovest. Passato il laghetto attraversate i due ponticelli a Sud e procedete in questa direzione. Arrivati nei pressi di un fiumiciattolo dovrete dirigervi a Ovest fino a incontrare delle lance. Azionate la leva e poi tornate a Sud dove si sarà aperto un cancello. Questa specie di vallata (Stone Cóve) dove siete giunti è l'anticamera delle varie sezioni di Pagan (Fuoco, Aria, Acqua e Terra). Invocando un Golem aprite il doppio portone.

Il Golem, con la sua spaventosa forza, vi aprirà questo portale permettendovi de accedere al dungeon di collegamento

TIPS

Andate verso Nord e, superato il simbolo, dovrete saltare un baratro. Arrivati alle rovine dovrete entrarvi (scalate il muro, la leva è rotta) azionate la leva interna (attenti ai Ghoul) e tornate verso il simbolo di Lithos. Incamminatevi verso Ovest. Passate il ponte fantasma evitate il Golem e, salvando spesso, saltate sulle piattaforme (che scompaiono a intervalli regolari). Andate a Nord dove incontrerete dei campi di forza blu. Per attraversare "quasi" indenni questa parte dovrete lanciare di volta in volta i funghetti che troverete per terra tra le colonne che generano i campi di forza, fin che non troverete il percorso giusto (aiutatevi comunque riposando spesso sul bedroll, per recuperare punti ferita). Alla fine del corridoio troverete un forziere, apritelo; prendete la chiave e la Protection Gem (per attraversare tranquillamente i campi di forza). Tornate indietro e aprite la porta. Stando attenti ai funghi rossi (sono delle mine) andate a Nord, passate il laghetto con le piattaforme (che scompaiono) e proseguite ancora verso il corridoio a Nord ed entrate nella seconda rientranza, prendete dal forziere la pozione e la chiave, tornate al corridoio e infilatevi nella rientranza che incontrerete. Aprite la porta, passate le piattaforme e

La casa di Lithos, il titano della terra

L'enigma delle cinque leve

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAGIE DEGLI STREGONI

Per realizzare un incantesimo lo stregone deve mettere delle candele (rosse o nere) agli apici di un pentacolo magico, mettendo poi vicino a queste i reagenti e al centro il focus da rendere magico. Dopo aver acceso le candele (cliccanndovi sopra) bisognerà cliccare 2 volte sul pentacolo.
Gli apici del pentacolo hanno ognuno il proprio nome che vanno imparati in modo da mettere i reagenti al posto giusto. La punta del pentacolo (quella rivolta verso il basso) si chiama Aphelion, le punte centrali sono rispettivamente Mesostas Pa (quella di destra) e Mesostas Ze (sinistra) le punte superiori sono invece chiamate Perivulcanae Pa e Ze (sempre destra e poi sinistra).
I "Foci" dello stregone.
Lo stregone può usare vari focus per realizzare un incantesimo, è però buona norma usare un foci adatto per il tipo di incantesimo che deve essere creato.
Con il Simbolo del pentacolo si possono realizzare gli incantesimi base, Ignite ed Extinguish. Il Metal Wand invece serve per castare quelli che può fare il simbolo del pentacolo più Flash e Flame Bolt. Il Rod (oltre a quelli del Metal Wand può lanciare le magie di difesa: Endure Heat , Fire Shield e Armour of Flame. Lo Staff migliora il Rod implementando anche la possibilità di creare altri 2 incantesimi: Create Fire ed Explosion. Infine Il Talisman Daemon è il foci che viene utilizzato per creare esclusivamente le magie dei demoni: Summon Daemon e Bannish Daemon.
Incantesimi
Ignite (In Flam) Candele rosse ad Aphelion. Reagenti: Ash ad Aphelion, Pumice a Pe-Pa e Pe-Ze.
Extinguish (An Flam) Candele rosse: nessuna. Reagenti: Pumice a Pe-Pa, Pe-Ze e Aphelion.
Flash (Flam Por) Candele Rosse a Pe-Pa, Pe-Ze, Aphelion. Reagenti: Ash a Me-Pa e Me-Ze, Pumice ad Aphelion.
Flame Bolt (In Ort Flam) Candele rosse a Pe-Ze, Me-Pe, Aphelion. Reagenti: Ash a Me-Pa, Pumice a Pe-Ze e Iron a Me-Ze.
Endure Heat (Sanct Flam) Candele rosse a Pe-Ze e Pe-Pa. Reagenti Obsidian a Pe-Ze e Pe-Pa, Iron ad Aphelion.
Fire Shield (In Flam An Por) Candele rosse a Pe-Ze, Pe-Pa, Me-Pa. Reagenti: Ash a Me-Pa, Obsidian a Pe-Pa e Pe-Ze, Iron ad Aphelion.
Armour of Flame (Vas Sanct Flam) Candele rosse a Pe-Pa, Pe-Ze e Me-Ze. Reagenti: Ash a Me-Pa, Obsidian a Pe-Pa e Pe-Ze, Brimstone a Me-Ze e Iron ad Aphelion.
Create Fire (In Flam Ylem) Candele rosse a Me-Pa e Me-Ze. Reagenti: Ash a Me-Pa e Me-Ze, Pumice a Pe-Ze, Obsidian a Pe-Pa.
Explosion (Vas Ort Flam) Candele rosse a Pe-Pa, Me-Ze e Aphelion. Reagenti: Ash a Me-Ze, Pumice a Pe-Pa, Iron a Me-Pa e Brimstone ad Aphelion.
Summon Daemon (Kal Flam Corp Xen) Candele rosse a Pe-Pa, Pe-Ze, Me-Pa, Aphelion. Reagenti: Ash a Me-Ze, Pumice a Me-Pa, Obsidian a Pe-Pa e Pe-Ze, Daemons Bone ad Aphelion.
Bannish Daemon (An Flam Corp Xen) Candele rosse a Pe-Pa, Pe-Ze, Me-Ze, Aphelion. Reagenti: Ash a Me-Pa, Pumice a Me-Ze, Iron a Pe-Pa e Pe-Ze, Daemons Bone ad Aphelion.

salite su per il corridoio che porta a Nord-Ovest. Dopo aver parlato con Lithos tornate indietro fino al laghetto, procedete quindi verso Sud-Ovest fino a trovare un teletrasporto (si trova verso Nord: ricordatevi di attivarlo) e, poco più a Sud, un altro simbolo di Lithos che vi riporterà a quello incontrato in precedenza (ricordatevi comunque di toccare prima il teletrasporto e solo dopo andare sul simbolo, non viceversa).
Utilizzate il recall item per tornare a Tenebrae. Una volta tornati al cimitero siete pronti per risolvere un nuovo problema postovi da Vividos: L'interramento di Lothian. Dopo che Vividos vi avrà consegnato la Key Of Scion (che serve anch'essa per aprire le porte che collegano i vari dungeon sotto Pagan) dovrete uscire dalla casa del Negromante e dirigervi verso Nord-Est (senza uscire dalla cancellata). Cliccate due volte su Lothian che verrà interrato, subito dopo tornate ancora da Vividos che per ringraziarvi vi proporrà ancora un difficile compito (ma che gentile!): compiere un pellegrinaggio verso il luogo di nascita di Moriens. Utilizzando l'Open Ground ritornate nelle Upper Catacomb e

Arrampicandovi sulla piattaforma passerete facilmente questo labirinto di grate

Ecco la via per accedere a un nuovo dungeon (quello dove troverete l'Obelisk Tip)

Il puzzle della torre di Hanoi appena risolto

Saltate questo raggio per non perdere punti ferita

Questi sono invece i tre dei Zelani

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Attraversando questo lago di lava arriverete al Conventicle Of Death

dirigendovi verso Nord cercate la porta recante l'iscrizione "Towards the Fate of do you Travel" e apritela utilizzando la Key Of Scion. Procedendo verso Sud (dopo aver passato il fiume di lava) troverete una pergamena di Restore Sight, subito da utilizzare per rivelare la presenza di un forziere che nasconde un'armatura magica. Ritornate sui vostri passi, una volta giunti allo svincolo dirigetevi a Ovest e, dopo aver superato la porta, procedete fino a raggiungere lo spiazzo con le leve; usatele per far abbassare le grate che proteggono il tesoro. Una volta aperto il forziere prendete la chiave con cui aprire la porta più su, verso Nord. Tornate allo spiazzo con le leve e continuate ancora a Ovest. Arrivati alla stanza con le grate dovrete arrampicarvi sulla pedana sospesa in modo da raggiungere l'uscita situata a Nord. Proseguendo per il corridoio arriverete dinanzi a una tomba. Lanciando il solito Open Ground rivelerete l'ingresso di un nuovo dungeon.

Procedendo a Nord-Ovest (dopo aver passato il grande portale) arriverete in una stanza dove una grata vi bloccherà il passaggio. Usando il teschio come peso lanciatelo sulla piattaforma sospesa. Così facendo farete abbassare la grata che vi blocca il passaggio ed arriverete in una stanza dove dovrete saccheggiare un forziere (in alto) che contiene dei soldi e una chiave; dallo scrigno in basso dovrete invece prendere la chiave. Facendo attenzione al raggio che fuoriesce dalle due teste di pietra (saltatelo) arriverete a un bivio. Salite a Nord poi svoltate a Est e poi andate a Sud. Arrivati davanti alla torre di Hanoi dovrete spostare le scale al centro della costruzione. Per risolvere l'enigma bisogna passare sulle pedane a pressione ricordando che l'ordine da mantenere deve per forza essere discendente: una pedana alta non può coprirne una più bassa ma devono sempre rimanere in ordine dalla più grande a quella più piccola. Una volta risolto questo test salite le scale e attraversate il raggio colorato utilizzando prima il Rock Flesh. Dopo aver aperto le porte (con le chiavi prese in precedenza) spostate lo scheletro sulla panca rotta e prendete la chiave sottostante. Utilizzando quest'ultima chiave aprite la porte

Questa è la porta che permette di accedere al Carthax Lake

Il secondo dei cinque pezzi dell'obelisco, L'Hearth of Earth

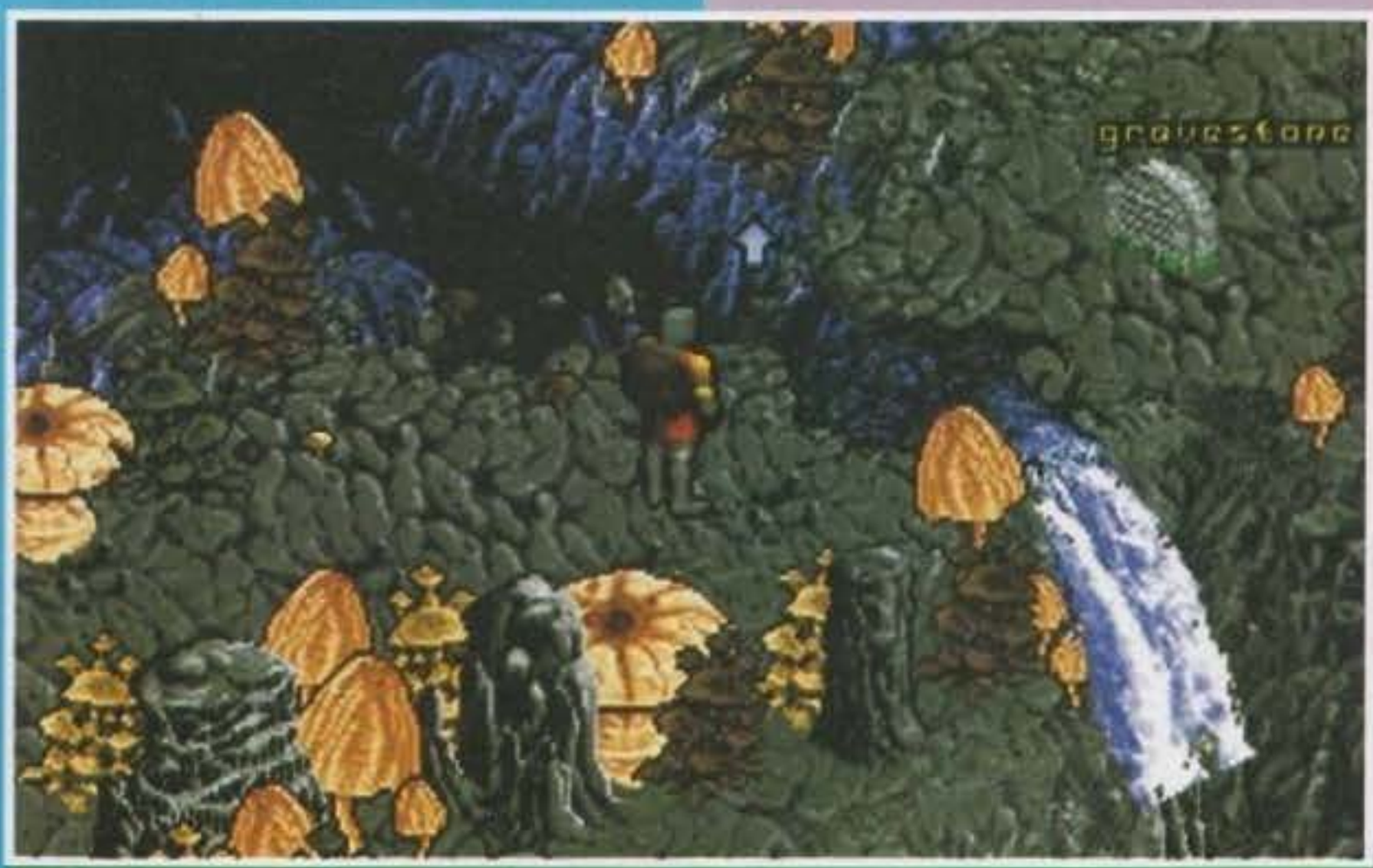
necessarie per tornare alla stanza della "bilancia" (quella del lancio del teschio, per intenderci). Nelle vicinanze troverete una porta che ora può essere aperta. Prendete lo scudo Zelano e ritornate sui vostri passo sino a raggiungere il punto dove avevate preso la chiave da sotto lo scheletro. Mettete poi lo scudo sull'altare e ascoltate la saggia voce degli dei Zelani. Preparate un Grant Peace ed entrate nel portalone utilizzando lo scroll magico vendutovi da Mythran; dopodiché distruggete lo spirito di Khumash-Gor utilizzando il Grant Peace e impossessatevi sia della sciabola magica appartenuta al grande guerriero che dell'Obelisk Tip, il primo dei cinque elementi indispensabili per ricostruire l'obelisco finale. Una volta usciti dalla stanza, gli dei Zelani vi suggeriranno il modo per fuggire da Pagan: dovrete diventare il quinto titano (dell'Etereo) prendendo il potere degli altri quattro!

Utilizzando il prezioso recall item teletrasportatevi nella Hall Of The Mountain King e tornate alla pietra con sopra il simbolo di Lithos (Est). Saliteci

Ricordatevi sempre di attivare tutti i teletrasporti (questo è quello che troverete ad Argentrock Isle)

sopra e dirigetevi subito a sud; uscirete così dalla porta doppia precedentemente aperta col Golem. Andate a Sud-Est e con la Key Of Scion aprite la porticina. Procedete verso Nord e, dopo aver passato le palle rotolanti attraversate il lago di magma che sta subito a Ovest. Arrivati al secondo (e più grande) lago di lava dovrete fare attenzione sia al magma che alle solite palle rotolanti. Subito dopo a Nord troverete una tomba inaccessibile per via di una cancellata. Preparatevi un Grant Peace per liberarvi del fantasma che compare al vostro avvicinarsi ed agendo sulla leva aprite la cancellata e prendete la chiave. Utilizzando il recall item (Hall Of The Mountain King) tornate al doppio portalone aperto col Golem, andate in basso attraversando la porta precedentemente aperta con la Key Of Scion e dirigetevi a Ovest; arriverete al Conventicle Of Death. Apritelo con la chiave presa in precedenza e salite sul terrapieno posizionandovi dinanzi alla lapide, castate un Open Ground ed il gioco è fatto! Anche l'Heart Of Earth è nelle vostre mani!

Utilizzando il solito recall item tornate alla Hall e da lì al dungeon di collegamento. Per trovare la caverna di Hydros dovrete aprire (usando la Key Of Scion) la porta cintata dal muro rosso ed arriverete al Carthax Lake. Attivate il teletrasporto e aggirando la voragine in senso antiorario arriverete fino a



Ora Hydros è libero... di scatenare una tempesta su Tenebrae

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

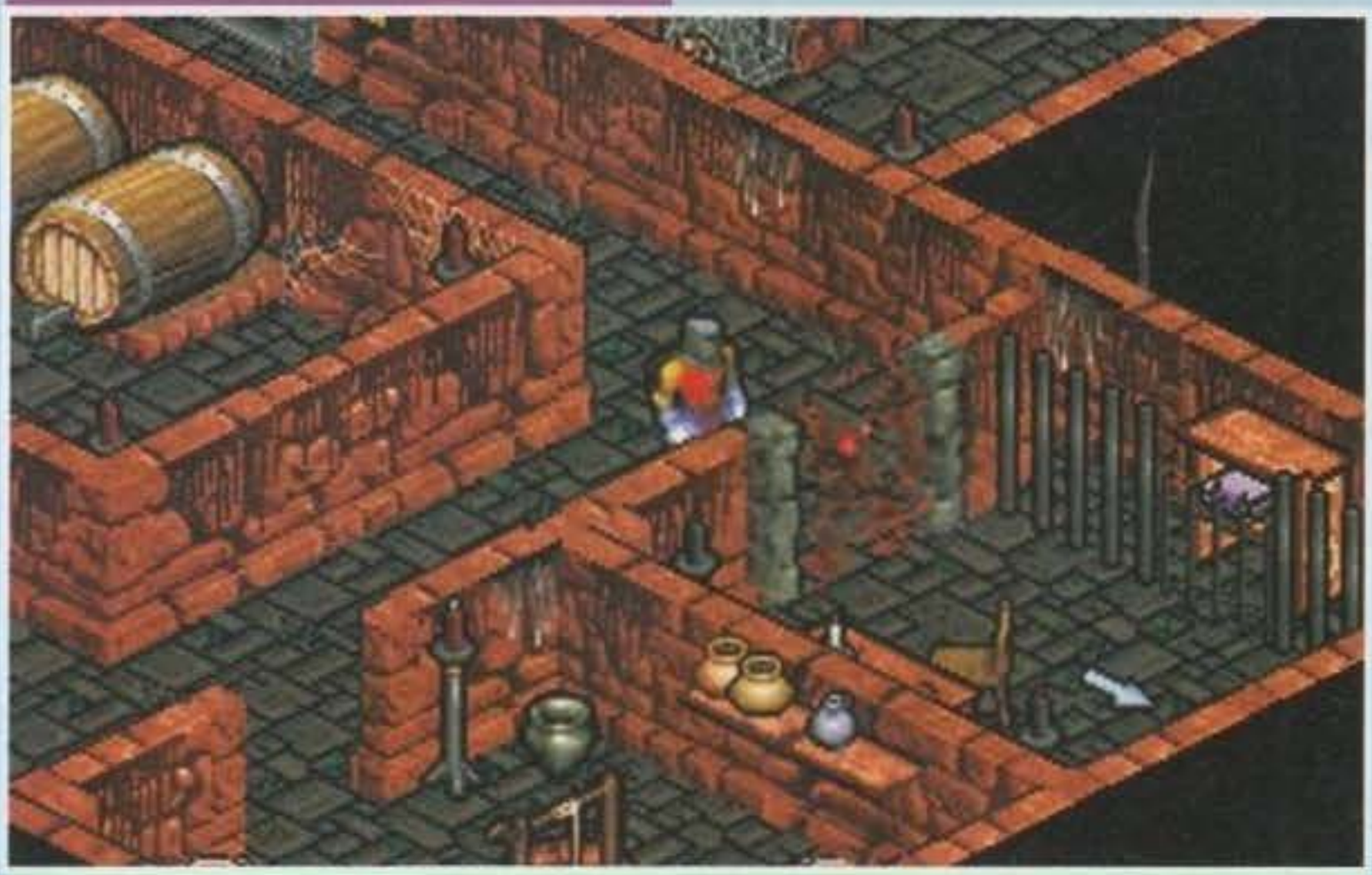
Il fratello Xavier vi metterà alla prova per diventare membro della confraternita di Stratos

Date gli otto pezzi d'argento al fabbro per fargli costruire gli otto foci (che poi andranno incantati sull'altare)

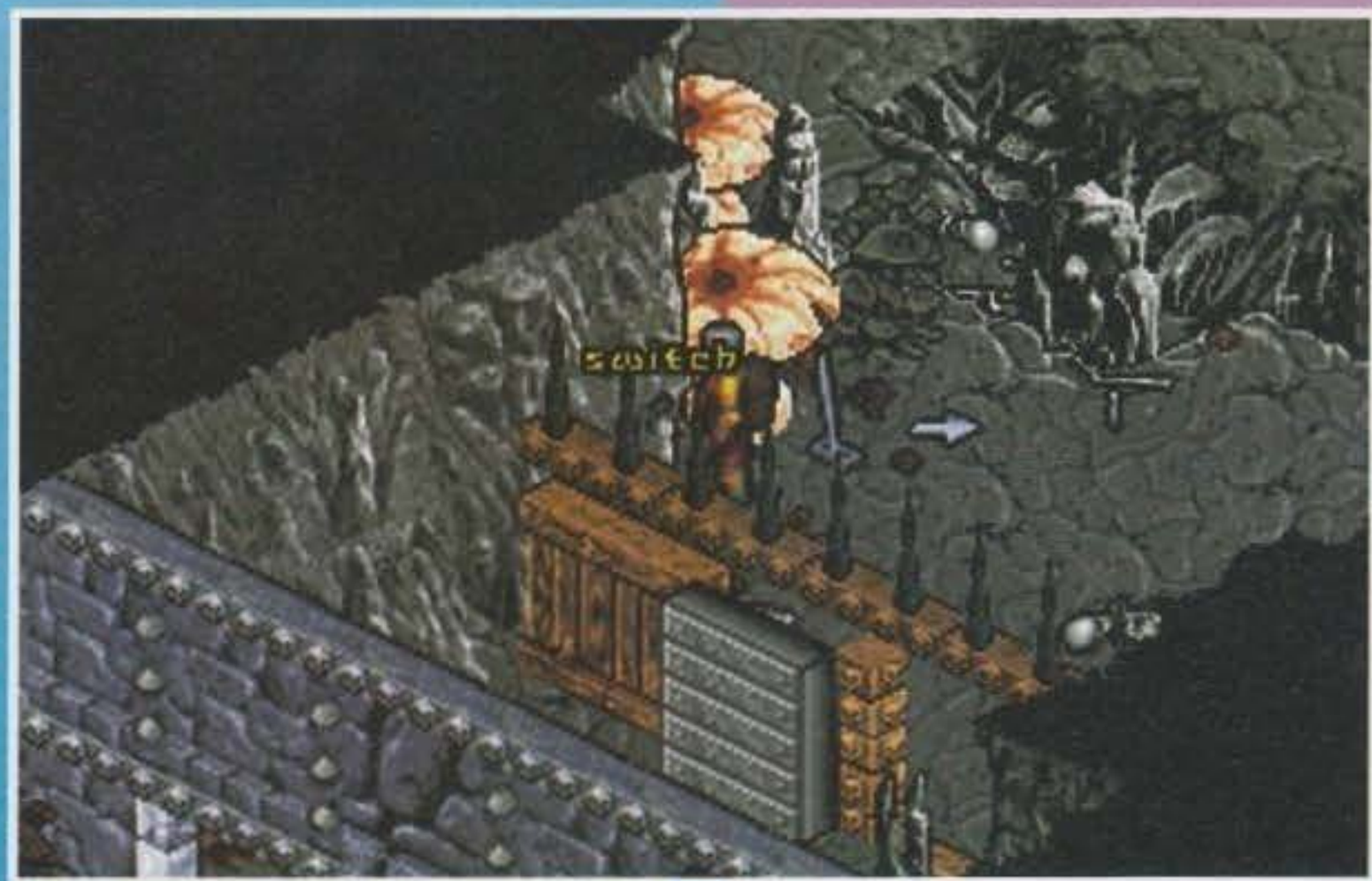
un punto in cui bisogna saltare su di un ponticello interrotto. Saltate ed entrerete nell'anello d'acqua più interno, nel centro del quale troverete imprigionato Hydros. Per liberare il Titano dell'acqua dovrete inondare la voragine che gli impedisce di collegarsi al mondo esterno. Tornate oltre la depressione e dirigetevi (sempre in senso antiorario) verso Sud. Qui troverete una caverna. Entrateci e dopo una serie di muri da attraversare (andate

CHE TEMPO FA?

Su Pagan il giorno è diviso nei 6 periodi qui sotto riportati.
1- Day Tie (negozio del fabbro aperto)
2- Three Moons
3- Laste66
4- Even Tie
5- BloodWatch (periodo di pausa per Aramina)
6- Firste66 (in questo periodo Lady Mordea è a pranzo)



Per leggere il libro viola dovrete prima utilizzare la pergamena di Mythran sul muro dinanzi a voi



Agendo sullo switch potrete aprire la doppia porta che conduce al Daemon's Gate

sempre verso Nord-Est) arriverete dinanzi a una lapide. Usate l'incantesimo Open Ground per frantumare la terra in modo da far riempire all'acqua la voragine liberando il titano, poi, usando il recall item, tornate da Hydros. Questi vi ringrazierà lasciandovi come ricompensa la vostra vita.
Ora bisogna raggiungere Stratos. Per accedere ad Argentrock Isle (l'isola dove vivono i discepoli di Stratos) bisogna usare la chiave dello Scion per aprire la porta che stà a Sud della caverna di raccordo (vedi prima). Entrecete in uno spiazzo, a Est di questo c'é un lungo ponte che porta ad Argentrock. Dopo avere attivato il teletrasporto (subito in alto a destra) bisogna entrare nelle mura della città e parlare con il vecchio Stellos. La sua abitazione é la prima a Sud appena entrati nelle mura. Stellos vi dirà di parlare con Xavier per essere inizializzati all' ordine dei Teurghi. Andate da Xavier (si trova nel tempio al centro della città) e scoprirete che per unirvi alla loro confraternita bisognerà affrontare alcune prove. La prima di queste è un test che consiste in cinque domande sulla filosofia dei Teurghi stessi. Per risolverlo usate queste risposte: "Remain quiet", "Honesty", "Welcome him home", "Comfort a sad child", "Tend the injuried", "The battle is lost", "My sight", "A breezy evening", "Give truthful testimony" e "A weapon destroy". Per superare invece la seconda prova

La biblioteca vi permette di imparare gli incantesimi della stregoneria (ma potete già trovarli tutti nell'apposito box)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco l'ingresso della Obsidian Fortess

Siete al cospetto del maestro degli stregoni, dovrete fargli una buona impressione superando la prova di magia che vi proporrà

Ecco l'ultimo pezzo che vi mancava. Quello di Hydros

bisogna andare a Ovest della città e salire sulla roccia con sopra scolpito il simbolo di Stratos. Qui verrete investiti da delle correnti d'aria e non dovrete farvi buttare di sotto. Dopo una trentina di secondi sentirete un tuono che sancirà l'esito positivo della prova. Tornate da Stellos il quale vi darà la chiave per aprire le porta dei sotterranei del monastero. Per accedervi bisogna tornare nel tempio e andare a Ovest dove troverete una scala che vi porterà in basso. Nei sotterranei dovrete raccogliere gli otto pezzi d'argento che serviranno per forgiare i focus del teurgo. In una casetta a Nord-Est, apparentemente chiusa, troverete la Protection Sword (+5 Armour Class!) per entrare nella casetta utilizzate la solita pergamena di Mythran sul lato a Est della stessa. Raccolti gli otto pezzi (sei dei quali in una sola stanza a Sud della caverna) tornate a Tenebrae e andate dal fabbro (zona Sud-Ovest) nel periodo di DayTie per farvi forgiare gli otto focus. Usando il recall item ritornate ad Argentrock Isle e incantate i foci mettendoli uno a uno, sull'altare all'interno del tempio; tornate poi da Stellos che vi dirà di affrontare la terza prova. Per superare quest'ultima tornate nei sotterranei del tempio e andare a Nord-Ovest. Fermatevi in prossimità della voragine. Usando l'Aerial Servant (il foci a forma di bracciale) cliccate sul Torax ferito e poi sulla terra vicino a voi, in questo modo trasporterete il Torax fuori dalla depressione. Poi, usando il Touching Healt (quello a forma di mano aperta), cliccate sulla ferita del Torax per guarirlo. Questi scomparirà e voi avrete passato la terza prova. Tornate da Stellos che si congratulerà con voi per la buona riuscita della prova ma vi dirà anche che il foci della guarigione di Xavier è stato rubato. Per smascherare il colpevole (Torwin, l'altro apprendista) usate il True Heart (il foci a forma di catena) su Xavier (chiedendogli di Torwin e di Cyrrus) e su Cyrrus (che abita nella casa a Sud del tempio). Quest'ultimo vi dirà

Pyros evocato col rituale della fiamma

POZIONI

Gialla - Da' un poco di energia
Rossa - Riporta i punti ferita al loro massimo livello
Arancione - Ristora la Mana
Verde - Fa star male l'Avatar
Viola - E utile berne una prima di combattere contro dei non-morti
Blu - Fa svenire (e dormire) l'Avatar
Nera - Rende invisibili per un periodo limitato

Cliccando sul Tears Of Sales (due volte) e poi su Hydros prenderete il suo potere

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Altri due click su Lithos e il gioco è fatto.

che Torwin é andato al windpoint per un importante esperimento. Raggiungetelo e, dopo la scena del suicidio di Torwin, prendete l'Healing Touch rubato e riportatelo a Xavier. Parlate ancora con Stellos che vi dirà di tornare al windpoint e di saltare verso il baratro affidandovi al vostro credo nel titano dell'aria. Fatelo e come per magia (infatti lo è) il vostro primo salto sarà aiutato da Stratos che vi porterà sulla prima piattaforma. Superate queste piattaforme (salvate spesso) arriverete dinanzi a Stratos che vi consegnerà l'Air Walk. Dopo avere parlato col titano usate il Reveal per vedere il simbolo dell'aria (Breath Of Air) e in seguito con l'Aerial Servant portatelo sulla vostra piattaforma. Prendetelo e tornate da Stellos (usando il recall item con destinazione Argentrock Isle; in questo modo eviterete di nuovo le piattaforme)

Tornate a Tenebrae e scoprirete che il vostro amico Devon è stato imprigionato nei sotterranei del castello. Scendete le scale del palazzo e Raggiungetelo. Dopo aver parlato con Devon andate a Sud-Est dinanzi al libro viola bloccato da delle sbarre. Utilizzando lo scroll magico di Mythran attraversate il muro e leggete il libro. Verrete poi catturati e portati sul pontile per essere giustiziati assieme a Devon. Quando ormai tutto sembra perso dite a Mordea che Devon è il vero Tempest di Tenebrae (lo avete letto sul libro viola). Skalind, cercando di dare spiegazioni alla Lady verrà ucciso e, dopo la scena (tutto si svolge in maniera automatica), Devon, ormai consapevole di essere il vero Tempest, uccide la malvagia Mordea

MAGIE DEI NEGROMANTI

Per creare un simbolo magico il negromante deve possedere i reagenti, e un sacco in cui metterli. Dopo avere sistemato i giusti reagenti nel sacchetto bisogna premere due volte sulla chiave magica datavi da Vividos e poi premere sul sacco.

Open Ground (Des Por Ylem)(serve per aprire delle brecce nei muri). Reagenti: Blood, Blackmoor.

Death Speak (Kal Wis Corp)(da utilizzare per parlare con i negromanti morti). Reagenti: Blood, Bone.

Call Quake (Vas Por Ylem)(da origine a un terremoto che disorienta i nemici). Reagenti: Bone, Wood, Dirt, Blackmoor.

Mask of death (Quas Corp)(provoca una finta morte, chiunque vi vede crollare sotto l'effetto della Mask Of Death non vi attaccherà più). Reagenti: Wood, Executioner's Hood.

Rock Flesh (Rel Sanct Ylem)(Rende il vostro corpo solido come una roccia). Reagenti: Wood, Dirt.

Summon Death (Kal Corp Xen)(evoca uno Skeleton Warrior che combatterà al vostro fianco). Reagenti: Blood, Bone, Wood.

Grant Peace (In Vas Korp)(con un solo colpo riesce a far tacere per sempre qualsiasi non-morto). Reagenti: Executioner's Hood, Blackmoor.

Withstand Death (Vas An Corp)(è in pratica una vita extra. Si può usare una volta sola). Reagenti: Wood, Dirt, Blackmoor.

Create Golem (In Ort Ylem Xen)(crea un Golem tutto per voi, che bello!). Reagenti: Blood, Bone, Wood, Dirt, Blackmoor.

Ed ecco la residenza di Pyros (che si arrabbierà moltissimo con voi per avere interrotto la sua privacy)

Per raggiungere la terra degli stregoni (Daemon's Gate) bisogna passare attraverso il solito dungeon di collegamento (teletrasportatevi alla Hall Of Mountain King e poi percorrete la solita strada) dove sono presenti le due pareti scorrevoli che alternandosi ci impediscono di raggiungere la porta. Per passare bisogna cercare uno switch ben mimetizzato sul muro a sinistra (vicino alla leva grossa). Dopo aver aperto la porta con la solita Key of Scion arriverete dinanzi a un fiume di lava. Andate a Ovest, dove incontrerete Devon che vi accuserà di essere il colpevole della vendetta di Hydros su Tenebrae. Quando Devon scomparirà, portatevi all'estremità della terra e usando l'Air Walk spiccate un balzo e passate cosi' la lava. Superato poi il fiume che segue subito dopo (passate a Sud) risalitelo fino a che non imboccherete l'ingresso della città degli stregoni. Attivate il solito teletrasporto (ricordatevi che qui il recall item non funziona e che per usarlo bisognerà tornare al dungeon di collegamento). Subito a Sud troverete la dimora di Bane, una stregonessa che vi prenderà subito in simpatia, parlatele e fatevi dire il suo "Truename" (chiedendogli degli stregoni correnti) poi risalendo la strada a Ovest visitate il primo Alcolito Vardion. Dovrete farvi dire anche il suo "Truename" fingendo di accettare il suo piano per uccidere Bane. Dopo essere entrati in possesso dei due Truename dovrete scegliere con quale dei due stregoni allearvi; scegliete Bane. Recatevi da lei e ditele il "Truename" di Vardion. La stregonessa evocherà un demone e lo manderà a uccidere Vardion, dopodiché arriverà il maestro degli stregoni per chiedere cosa è successo. Bane, dopo avergli dato spiegazioni, vi proporrà come "Disceple" di stregoneria. Accettate e vi sarà data la chiave per accedere alla biblioteca (l'edificio enorme in basso a sinistra). Andate in libreria e prendete i reagenti per superare la prima prova a cui sarete sottoposti. I reagenti per fare gli incantesimi e le posizioni degli stessi (e delle candele) li trovate nell' apposito box. Tornate da Bane e incantate i tre foci che lei vi richiede. Vi sarà cosi data una chiave psichica per entrare nella fortezza di Ossidiana (si trova a Ovest dopo un doppio ponte sulla

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Eccolo! L'obelisco ricostruito! Entrateci e avrete finito il gioco.

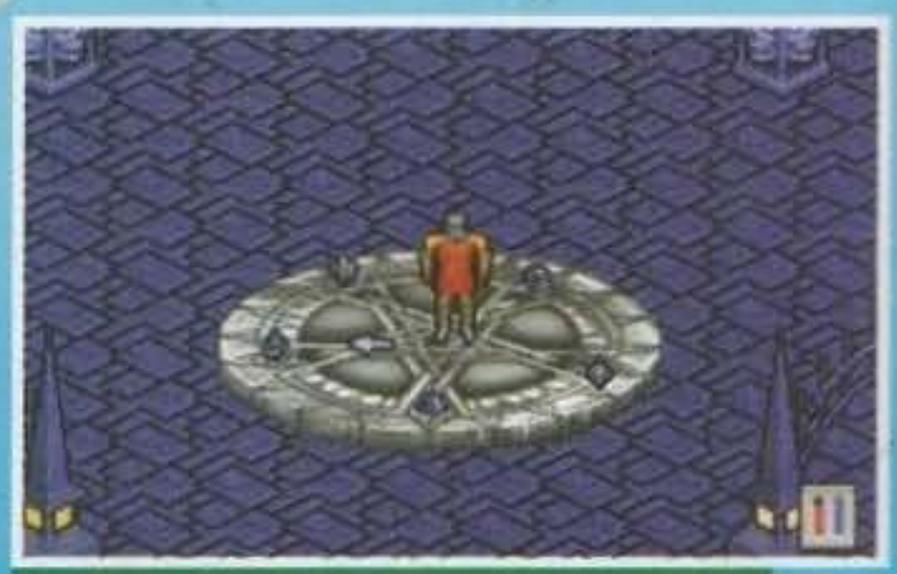
lava). Entrate e verrete ricevuti dal maestro che vi illustrerà le prove a cui sarete sottoposti. Per passare la prima dovrete solamente correre evitando i due demoni. Incontrerete poi un terzo demone, parlategli e vi spiegherà la prova successiva. Troverete subito dopo un pentacolo, i reagenti e le candele necessarie per castare tutte le magie della stregoneria. Fate le seguenti magie: Extinguish, Armour of Flame, Endure Heat e Flash. Se volete potrete utilizzare anche le altre (vedi box). Andate a Ovest e verrete trasportati al centro del dungeon dei test. Per superarlo dovrete prendere i quattro simboli magici; ognuno di essi implica la risoluzione di un particolare problema che può essere affrontato usando la magia adatta (scelta fra le quattro preparate precedentemente). Andate in uno dei quattro corridoi e, quando troverete una targa, leggetela. Le parole sopra riportate spiegano il tipo di incantesimo che va castato per superare la prova indenni (vedi box per riferimento

Il livello completo della residenza di Stratos

frasi). Vicino a ognuno dei quattro simboli troverete anche i pezzi (scudo, elmo e corpetto) per costruirvi una potente armatura di fuoco! Presi i quattro simboli tornate al centro del dungeon dei test e verrete ancora trasportati nella stanza del pentacolo. Parlate ancora col demone e tornate al teletrasporto dal quale siete apparsi. Questa volta verrete trasportati direttamente alla caverna di Malchir (il maestro) dove verrete sottoposti all'ultima prova prima di diventare Alcolito. Dovrete castare tre incantesimi sul maestro. Nell'ordine il Flame Bolt, l'Explosion e il Summon Daemon. Dietro al maestro troverete un forziere contenente i reagenti necessari, i foci e due spade magiche! La devastante Flame Sping e la mitica Blade of Striking. Incantate i foci necessari e in più preparatevi un foci per il Bannish Daemon. Superate la prova del maestro, tenendo pronto il Bannish daemon per quando lui evocherà un demone per farvi fuori. Complimenti, ora siete un Alcolito. Il maestro vi convocherà per il rituale della fiamma e se volete fare bella figura è meglio avere pronto l'incantesimo Ignite e una candela. Dopo il rituale della fiamma (che si svolge nell'isola degli stregoni, nel mega-pentacolone a Nord della biblioteca, dovrete ritornare dal maestro, nella fortezza di ossidiana e uccidetelo per entrare in possesso della Tongue of Flame. Prendete inoltre (e leggete) i due libri. "La distruzione del tempio" e quello intitolato "La tongue of Flame"

Ritornate al dungeon di collegamento e usando il recall item ritornate a Tenebrae. Parlate con Devon e fatevi dare la chiave del suo studio (che si trova in basso a sinistra all'interno del castello di Tenebrae) dentro al forziere troverete il simbolo di Hydros.

Trasportatevi dal vecchio Mythran e una volta entrati in possesso dell' Ethereal Travel (250 Obsidian coins) arriverete dinanzi al pentacolo finale tramite il quale ricostruirete l'obelisco che vi permetterà di lasciare Pagan. Il posto dove siete è composto da quattro cancelli che portano rispettivamente alle residenze dei Titani: a Nord-Est si trova Hydros, a Sud-Est Lithos, a Sud-Ovest Stratos mentre a Nord-Ovest è di casa Pyros. Per entrare in possesso del potere dei Titani è sufficiente trovarli, cliccare 2 volte sul simbolo del loro segno e poi cliccare sul Titano, in questo modo il loro potere viene racchiuso nel simbolo che verrà circondato da un'aura blu. Cominciamo da Hydros (ma è comunque indifferente l'ordine con cui si incantano gli oggetti); Entrate nel suo cancello e una volta trasportati alla casa di Hydros procedete sempre verso Nord-Ovest. Saltate i corsi d'acqua e, per superare i punti più ardui, usate l'Air Walk o l'incantesimo Flash. Arrivati al cospetto di Hydros non fatevi impressionare dalla sua ira ma rimanete invece calmi, usate il Tears Of The Sea sul Titano et voilà, il gioco è fatto. Verrete trasportati ancora al pentacolo finale, da qui dovrete entrare in un altro cancello. Per prendere il potere di Pyros (entrata a Nord-Ovest) bisogna invece usare l'Endure Heat per attraversare incolumi i fiumi di lava. Dirigetevi sempre a Nord stando attenti a non finire nella lava liquida (quella gialla, sulla quale non potrete camminare) e arriverete in un grande spiazzo disseminato da soffioni e cadaveri. Subito a Nord-Ovest c'è la residenza di Pyros il quale, non gradendo la vostra visita, vi scatenerà contro due demoni e un nugolo di Explosion. Non perdete tempo a uccidere i demoni e catturate il potere del Titano cliccando due volte sulla Tongue Of Flame e poi su Pyros il quale, incredulo, scomparirà per sempre. Ritornati alla base di partenza questa volta dovrete andare da Stratos. Egli si trova a Est e fate molta attenzione alle piattaforme che vi crolleranno sotto i piedi. Non fatevi ingannare dal kit di armature magiche che troverete perché anch'esse sono una trappola. Usando la solita prassi (2 click sul Breath Of The Air e uno su Stratos) incanterete anche il suo simbolo. Ora è la volta di Lithos; raggiungete il suo dungeon passando per il cancello a Sud-Est e, una volta entrati, dirigetevi a Nord-Est, dopodiché arriverete nei pressi di un fiumiciattolo di lava che dovrete attraversare usando l'Endure Heat. Procedete poi verso Ovest fino a incontrare un passaggio con delle piattaforme e un rigoletto di lava. Attaversatelo e dirigetevi a Sud-Ovest fino a incontrare Lithos che vi scaglierà contro un paio di Golem. Usando il solito metodo sbarazzatevi



Ora che abbiamo disposto i cinque simboli possiamo cominciare l'ultimo incantesimo di Pagan

anche del titano della terra. Ritornati al pentacolo grigio ora potrete cominciare l'ultimo rito magico in Pagan. Mettete i simboli incantati nel seguente ordine (in senso antiorario partendo dall'Aphelion) Obelisk Tip, Hearth of Earth, Sales Of The Sea, Tongue Of Flame e infine Breath Of The Air. Per incantare l'Obelisk Tip cliccate due volte sul simbolo e una sull'Avatar infine, cliccate due volte sul pentacolo e l'obelisco sarà ricostruito... entrateci e avrete finito il gioco (già in attesa di Ultima 9 - Ascension).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

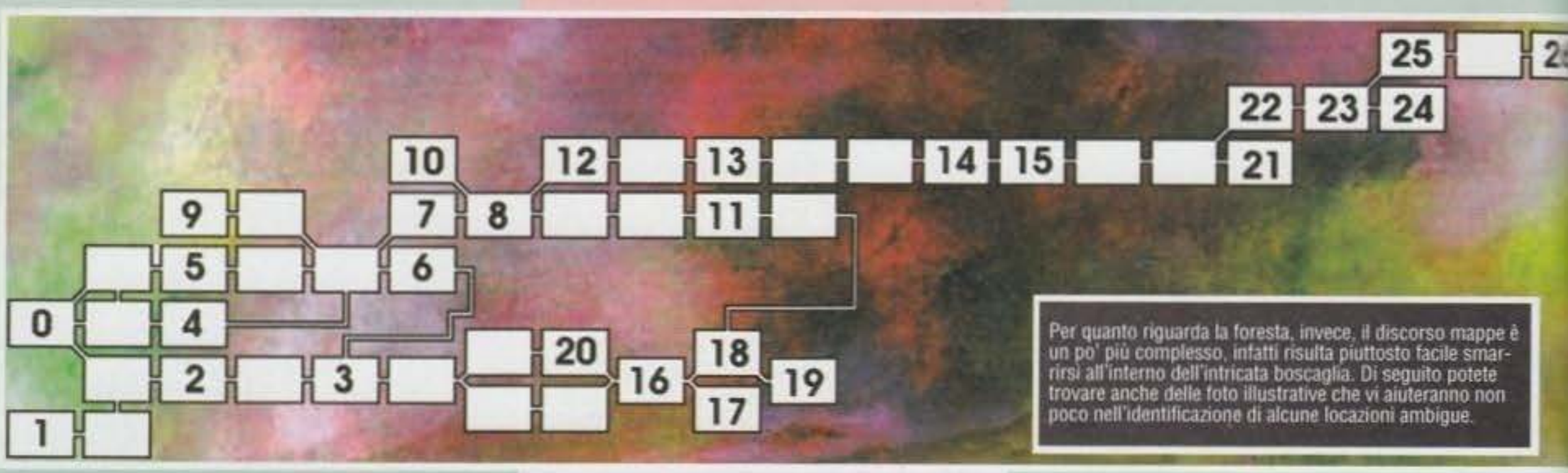
SIMON THE SORCERER

La prima avventura della Adventure Soft ha riscosso un consenso di critica e pubblico abbastanza favorevole. Per tutti coloro che non sono ancora riusciti a terminarlo ecco a voi la soluzione completa ad opera di Luigi & Alessandro Guerriero e Francesco Corbo di Avellino, che, oltre a fornirci una dettagliatissima descrizione di tutto ciò che bisogna fare, ci hanno pure spedito delle utilissime mappe, in un primo momento andate disperse, per potersi orientare più chiaramente nell'intricato labirinto della foresta.

Prima di tutto aprite il cassetto e raccogliete le forbici che vi si trovano all'interno. Prendete ora la calamita collocata vicino al frigorifero alla vostra sinistra e andate dal fabbro, che si trova una locazione dopo il cottage di Calypso verso destra. Appropriatevi della corda situata ai piedi della botte e del battaglio che si trova sul tavolo alle spalle dell'omaccione. Andate dal mercante e parlateci, anche se per ora è completamente vano offrire qualcosa a quello strozzino. Dirigetevi verso la taverna, osservate l'insegna ed entrate. Raccogliete i fiammiferi sulla slot

machine (comunque è inutile: non li userete mai) e, compiendo un atto di vero e proprio vandalismo, tagliate la barba all'ignaro nano addormentato sul tavolo usando le forbici prese precedentemente (comunque mi è dispiaciuto un po' farlo, perché i nani sono le mie creature preferite dopo gli elfi Sindar e Silva-

ni). Parlate adesso al barista facendo qualunque domanda tranne la 4 (cioè richiedere un "mago bagnato"): per ora anche questa è inutile. Parlate per due volte alle valchirie nubili chiedendo ogni cosa, ma ricordatevi che le due barbare vi risponderanno solo se la seconda volta direte loro di essere un giornalista. Entrate nell'altra stanza e parlate ai maghi (Risposte Consigliate: 1,1,1,3,1). Riparlate ai maghi (R.C.: 2,1,2,1,1). Uscite dalla taverna, andate a sinistra, in alto, a sinistra, prendete la scala ed entrate nella casa (farmacia). Raccogliete il rimedio per il raffreddore che sta fra gli alambicchi al piano terra e il contenito-



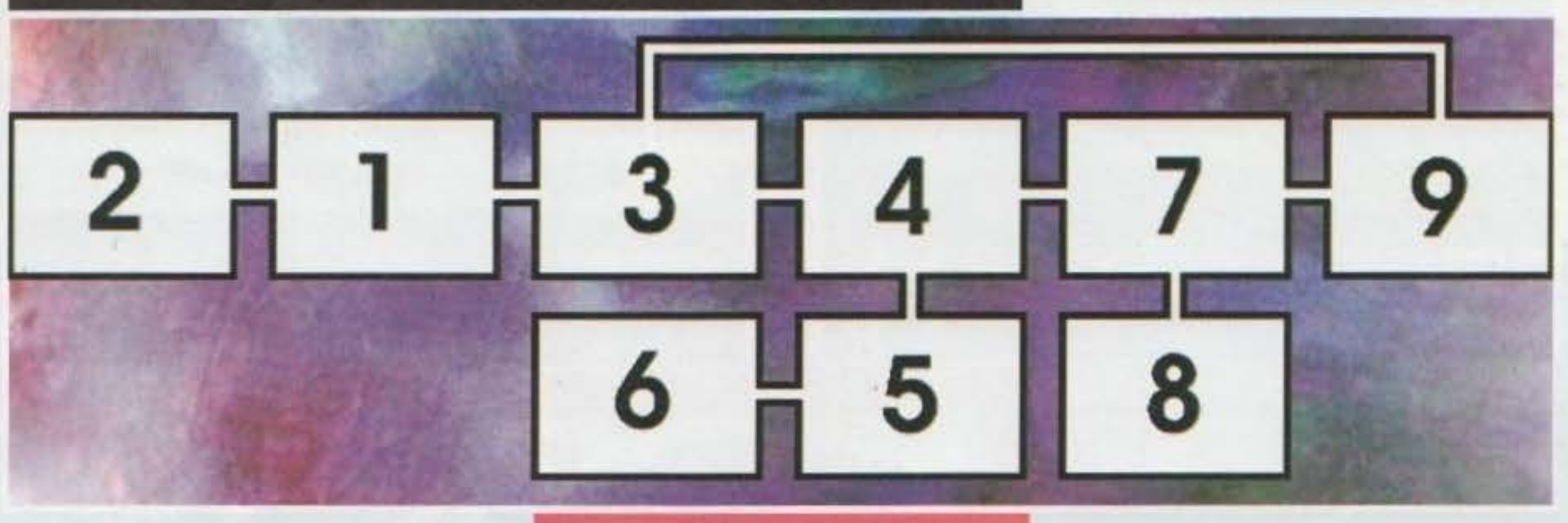
Per quanto riguarda la foresta, invece, il discorso mappe è un po' più complesso, infatti risulta piuttosto facile smarrirsi all'interno dell'intricata boscaglia. Di seguito potete trovare anche delle foto illustrative che vi aiuteranno non poco nell'identificazione di alcune locazioni ambigue.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questa è la mappa del villaggio e vi servirà principalmente per non perdere il senso dell'orientamento e per trovare più facilmente oggetti e persone.



re che si trova al piano superiore di fianco a una bottiglia rossa e a una blu. Uscite e andate nella foresta alla locazione 4 dove dovrete parlare al barbaro (R.C.: 1,1). Una volta aiutatolo a estrarre la spina dal piede, questi vi regalerà un fischietto. Andate alla locazione 3 e parlate al Troll (R.C.: 3,2,1,4,3), vedrete gli effetti devastanti che avrà il fischietto sull'ignaro essere. Ora che il passaggio del ponte è libero potete anche raccogliere il cartello (ma ne potete fare a meno perché non vi servirà) e andare alla locazione 1, ovvero il Cottage della Strega dove dovrete tornare in seguito. Qui usate la maniglia del pozzo, prendete il secchio d'acqua, recatevi alla locazione 20 e discorrete per un momento con il citrullo (R.C.: 2,1). Ritornate dal citrullo (durante la conversazione ve ne siete andati non reggendo più le stupidaggini del vostro interlocutore) e raccogliete i fagioli che sono rimasti nella pozzanghera. Ora potete dirigervi sul retro del cottage di Calypso (la casa da cui partite), usare così i fagioli sul concime magico e raccogliere l'anguria. Andate dal bardo passando per lo schermo del gufo, prendete la piuma che si trova a terra verso sinistra e parlate con l'uccello (un po' rimbambito a dir la verità), i cui consigli però non vi serviranno, avendo voi la soluzione completa (grazie, grazie). Arrivati dal bardo usate l'anguria sul bassotuba molto velocemente, altrimenti ve ne andrete, dopo pochi secondi, scocciati dal frastuono. Andate alla tomba del negromante (locazione numero 17: che strano!), usate il battaglio sulla campana, spostatela e usate la treccia. Una volta entrati nella torre vi troverete di fronte una sorta di incrocio tra una maiala (nel senso puramente "sostantivistico" del termine) e una principessa. Alla fine dell'esilarante sequenza prendete la principessa-maiale e andate alla casa di cioccolato che si trova accanto alla farmacia. Usate il suino e in seguito il maiale con la porta, entrate nella casa, raccogliete lo spruzzafumo e il cappello, uscite, usate lo spruzzafumo sull'alveare e raccogliete la cera. Ritornate alla taverna, parlate al barista (R.C.: 1) e mentre il ciccione è sotto al bancone a cercare il succo di passero, e quindi non può vederci, usate la cera sul barile di birra che si trova alle spalle del panzone, in modo tale da otturarne il rubinetto. Aspettate che il barman vi dia un buono omaggio, uscite e prendete il barile. Andate alla locazione 11 e parlate al boscaiolo (R.C.:2,4,1,3,1,1,1,1,1,3), che vi darà un metal detector per cercare di recuperare un metallo magico chiamato mitril. Recatevi alla locazione 14 dove userete il vostro nuovo gingillo. Qui il

LEGENDA

Locazione 0 - INIZIO FORESTA
Locazione 1 - COTTAGE DELLA STREGA (FOTO 1)
Locazione 2 - TRONCO DEI TARLI
Locazione 3 - PONTE DEL TROLL
Locazione 4 - BARBARO FERITO (FOTO 2)
Locazione 5 - ALBERO DEL GUFO (FOTO 3)
Locazione 6 - BARDO (FOTO 4)
Locazione 7 - PALEONTOLOGO (FOTO 5)
Locazione 8 - CENTRO DELLA FORESTA (FOTO 6)
Locazione 9 - ALTARE DEI SACRIFICI
Locazione 10 - FORTEZZA DEI GOBLIN (FOTO 7)
Locazione 11 - BOSCAIOLO (FOTO 8)
Locazione 12 - ENTRATA MINIERA (FOTO 9)
Locazione 13 - CASA DEL PALUDOSO (FOTO 10)
Locazione 14 - METALLO DI MITRIL (FOTO 11)
Locazione 15 - GIGANTE ADDORMENTATO (FOTO 12)
Locazione 16 - INCROCIO
Locazione 17 - TOMBA DEL NEGROMANTE (FOTO 13)
Locazione 18 - CASCATA (FOTO 14)
Locazione 19 - FIUME (FOTO 15)
Locazione 20 - CITRULLO
Locazione 21 - CAVERNA DEL DRAGO (FOTO 16)
Locazione 22 - FOSSILE
Locazione 23 - CUNEI DA ALPINISMO (FOTO 17)
Locazione 24 - ALBERO PARLANTE (FOTO 18)
Locazione 25 - PUPAZZO DI NEVE (FOTO 19)
Locazione 26 - ENTRATA DELLA TORRE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

metal detector vi segnalerà la presenza del mitril, ma per il momento non si può fare ancora molto, perciò nel frattempo andate dal gigante (locazione 15) e usate il bassotuba. Andate alla locazione 22 e cercate una piccola roccia nella neve (si trova in basso a sinistra). Entrate nella caverna del drago e usate il rimedio per il raffreddore sull'animale (in tempo utile per non venire abbrustoliti) e poi raccogliete l'estintore. Tornate al villaggio e andate dal fabbro. Usate la roccia con l'incudine. Andate dal paleontologo (locazione 7) e parlate alla buca (R.C.: 3,4,3,1,4), date il fossile al paleontologo ("dai fossile a buca") e rispondete con la risposta numero 3. A questo punto il paleontologo si precipiterà nel luogo dove avete lasciato il metal detector (locazione 14). Andateci anche voi, osservate il terriccio e raccogliete il mitril. Andate di nuovo dal fabbro e usate il mitril sull'incudine in modo tale che vi verrà consegnata un'ascia magica. Ritornate dal boscaiolo, dategli l'ascia magica e questo se ne andrà felice e contento. Entrate nella sua casa, raccogliete il rampino da alpinismo, usate l'estintore sul camino, spostate il gancio. Entrati nella camera segreta raccogliete il mogano che si trova sulla scaffale centrale sulla sinistra. Andate nella casa del paludoso (locazione 13), parlateci (R.C.: 3,1,4,4), usate il contenitore con la scodella, date la risposta 4, mangiate lo schifosissimo stufato. Andate alla locazione 18 e arrampicatevi sulle viti in basso a sinistra, parlate a Gollum (R.C.: 1,3,1). Andate alla locazione 10, cercate minuziosamente a terra fra le pietre e prendete la carta che si trova ai piedi del portone. Dirigetevi al negozio, date la lista della spesa al negoziante, andate alla taverna e ritornate davanti al negozio. Aprite la scatola e aspettate di ritrovarvi nella fortezza dei Goblin. Osservate le scatole vuote, raccogliete il libro di incantesimi e dateci un'occhiata: troverete una carta. Usatela con la porta, prendete l'osso di topo da terra e utilizzatelo sulla serratura. Raccogliete la carta che avete messo sotto la porta e usate la chiave sulla serratura. Aprite la porta, uscite, prendete il secchio bucato e scendete le scale. Raccogliete le mentine che si trovano alla destra delle porte e parlate al druido (R.C.: 3,1,1,1), toglietevi l'anello e riparlate al druido imbecille (R.C.: 2,3,1,1,4,2). Parlateci di nuovo e ditegli che infilerete l'anello e ve andrete e continuate rispondendo per due volte la 3. Prendete il ferro incandescente dal braciere e usate il secchio di metallo sul druido, sul quale dovrete usare anche il ferro incandescente. Una volta fatto scappare il druido dovrete spicciarvi ad aprire la Vergine di Norimberga e infilatevi dentro. Dopo essere usciti, afferrate il seghetto dalla bocca della rana e segate le sbarre, uscite e recatevi alla locazione 2. Date il mogano ai tarli nel tronco ("Parla a tronco") che vi entreranno nel cappello. Ritornate alla locazione 17, usate la treccia e, una volta saliti, usate i tarli sulle assi di pavimentazione, poggiate la scala sulla buca e scendete. Aprite la tomba, date una risposta qualunque alla mummia. Vi ritroverete fuori ma entrate di nuovo, scendete la scala, riaprite la tomba e molto velocemente raccogliete la bende sciolte che escono dalle spalle della mummia che si "sfascerà" letteralmente sotto i vostri occhi. Raccogliete la bacchetta, andate alla taverna, parlate ai maghi e rispondete "Già". Date la bacchetta ai maghi e rispondete 1. Andate al centro della foresta (locazione 8) ed cercate ai piedi della miniera dei nani per trovare una roccia. Raccoglietela ed esaminatela. Indossate la barba ed entrate nella miniera. Per poter entrare dovete rispondere "Birra". Tentate di raccogliere la bottiglia sul tavolo per due volte. Rispondete 3 alla guardia, datele il barile di birra. Qui usate la piuma sul nano addormentato e prendete la chiave. Ritornate nella prima stanza e scendete l'altra scala. Prendete il gancio in alto a

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nellare 24 monete d'oro. Ritornate al villaggio; ivi recatevi dal mercante, dategli la gemma e tirate il prezzo fino a 20 monete d'oro. Andate nella farmacia e parlate al druido che prima di ritrasformarsi in rana (ditegli un paio di volte "Coniglio") vi prometterà una pozione in cambio del "Veleno di rana", un'erba magica che si trova sull'isola del teschio che, come scoprirete in seguito, è ubicata sotto la casa del Paludoso. Andate al negozio e prendete il martello e il solvente, che si trovano nel primo scaffale a partire dal basso alle spalle e a sinistra del negoziante. Rispondete sempre "Ok" alle domande del negoziante, visto e considerato che contrattare non vi servirà proprio a niente. Andate nella casa del Paludoso, spostate la cassapanca e scendete la scala, ma non prima di avere consumato un altro piatto di stufato. Usate il martello sull'asse e continuate ad andare a destra, raccogliete l'erba sulla cima del teschio. Tornate alla farmacia e il druido vi darà la pozione. Andate alla taverna e parlate ai maghi, date loro i soldi e rispondete come volete. Andate alla locazione 23 e

sinistra e usate la chiave sulla porta d'oro ("apri porta"). Entrate e rispondete così al nano (R.C.: 1, 3). Date il buono per la birra al nano e rispondete 1. Andate alla locazione 21 (La caverna del drago) e cercate nell'angolo in alto a destra lo spuntone di roccia, usatelo con il gancio e infine dirigetevi verso lo spuntone. Arrampicatevi ("vai verso spuntone di roccia"), utilizzate la corda con la calamita e usate quest'ultima con la buca per tre volte consecutive fino a raggra-

La torre di Sordid non ispira di certo un gran senso di fiducia...

BRRR... Ma questa è una camera delle torture!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Che bel panorama!

L'ingresso delle cave infernali dove si trova Sordid...

sistemate il vostro cuneo che si trova tra il terzo e il quarto cuneo della parete. Non salite, ma procedete per due schermi camminando sulle lastre di ghiaccio nascoste nel fondale verso destra, fino a trovare un albero con una macchia rosa. Parlategli per farvi esporre il suo problema. Usate il solvente sulla macchia e discorrete con l'albero che vi darà alcune parole magiche (R.C. 1, 3, 1, 2, 1). Andate al cottage della strega, entrate e raccogliete la scopa. A questo punto apparirà la megera che, alla fine, vi proporrà un duello. Accettate chiedendo cosa puntare (R.C. 1, 2). Il duello si svolgerà così: avete a disposizione 4 parole magiche che vi permetteranno di trasformarvi in altrettanti animali. Vi consiglio di usare sempre "Salsicce", ma la vittoria non è garantita al 100%. Ritentate fino a vincere. Quando ci riuscirete la strega si trasformerà in un drago. Allora pronunciate la quarta parola magica ("Abracadabra") e correte verso la tana dei topi sul muro in alto. Andate ancora una volta alla locazione e arrampicatevi sui cunei. Arrivati in cima parlate al pupazzo di neve e, infine, mangiate le mentine. Salite le scale e andate alla torre di Sordid. Usate la scopa e, giunti davanti all'ingresso della torre, bevete la pozione del druido. A questo punto vi ritroverete rimpicciolito all'interno di un giardino. Raccogliete la foglia, entrate nel secchio dove troverete un fiammifero e prendete la pietra in basso a sinistra. Andate a sinistra, raccogliete la foglia di giglio e usateci prima il fiammifero e poi la foglia che avete nel cappello. Con la barca così creata andate nell'angolo dello schermo in alto a sinistra e prendete i semi. Ritornate alla sponda e usate la treccia sul rubinetto. Usate la pietra sui semi e l'olio così creato sul rubinetto. Raccogliete la treccia e con la barca andate due schermi a sinistra. Osservate l'acqua e raccogliete il girino. Parlate alla rana (R.C.: 2). Raccogliete il fungo e mangiatelo per ritornare alle vostre dimensioni originali. Ora che siete tornati normali ispezionate l'albero e prendete il ramo. Entrate nella stanza e utilizzate il ramo con la cassapanca assassina. Armatevi di scudo e lancia e scendete le scale. Qui usate la lancia con il teschio in alto a sinistra e raccoglietelo. Spostate la leva, prendete la cassapanca e usatela sul blocco. Spostate due volte la leva, raccogliete le candele contenute nei rimasugli della cassa e salite di due piani. Prendete il libro, il calzettino che odora di gorgonzola e il borsellino puzzolente che si trova sul letto. Utilizzate fra loro questi due ultimi oggetti dando luogo ad un mix mortale e infine usate il borsellino sulla buca del topo situata ai piedi delle scale. Salite di un piano e parlate ai demoni (R.C.: 2, 1, 4); parlateci di nuovo (R.C.: 2, 1, 1, 3, 3, 1, 3, 3, 1, 4, 5, 1). Prendete il libro nella libreria (!) e i prodotti chimici sul tavolo, che dovete usare sullo scudo che appenderete al gancio ("usa scudo su gancio" e "raccogli prodotti"). Osservate tutti e due i libri e scendete di un piano. Andate vicino allo specchio, raccogliete la bacchetta e parlate allo specchio (R.C.: 2 , 2, 1). Salite nuovamente e riparlate ai demoni (R.C.: 1, 2, 2). Andate verso il tele trasporto e rispondete 2.

Un bel salto nel vuoto prima dello scontro finale!

Ed ecco a voi Sordid in tutta la sua sordidà!

Arrivati alle cave raccogliete da terra i sassi e il pezzo di legno, quindi parlate al guardiano (R.C.: 2, 3, 1). Osservate i dépliant per scoprire l'esistenza di un elastico. Usate l'elastico con il pezzo di legno per creare una fionda rudimentale e usate quest'ultima sulla campana. Prendete i fiammiferi sul bancone e andate a destra. Raccogliete la cera per i pavimenti e proseguite. Usate la bacchetta contro Sordid, usate i fiammiferi sulle cave e la bacchetta sulla lava. Rispondete come volete a Sordid, tanto vi getterà comunque dal ponte. Ritornate dallo stregone e, mentre questo vi si avvicina usategli contro la cera per pavimenti. Effettuata anche quest'ultima azione mettetevi comodi e gustatevi la sequenza finale veramente spassosa...

A questo punto non ci resta che ringraziare tutti coloro che ci hanno mandato la soluzione. Cominciamo (ovviamente in ordine rigorosamente sparso): Alessio Roncari di Cascina (PI), Marco Tortorella di Palermo, Alessandro Zanini di Codisotto di Luzzara (RE) e Paolo Iommarini di Sesto San Giovanni (MI). Ancora un ringraziamento ai fratelli Guerriero, rivelatisi gentilissimi e che mi sono addirittura permesso di disturbare una sera (a causa dello smarrimento delle mappe che, tra l'altro, trovate pubblicate in queste pagine). See Ya!

MAO

http://www.oldgamesitalia.net/

Il malvagio Loki e le terribili orde di Hakrat saranno tra breve troppo potenti per essere fermati. E' tempo che gli Dei intervengano prima che tutto sia perduto. Calatevi nel ruolo di Heimdall e sacrificate il vostro status divino per tornare nelle terre vichinghe, ritrovare i frammenti dell'Amuleto Sacro e arrestare l'avanzata di Loki.

Heimdall 2

AMIGA 1 MEGA
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

PA VIA ADUA, 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) TEL: (0

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO: 02 - 33000036 (5 linee r.a.)

GAME E DESCRIZIONE	PREZZO	MODELLO AMIGA
ALIEN BREED II SECONDO EPISODIO DI QUESTO SEMPRE PIU' AVVINCENTE VIDEOGAME.	L. 89.000	A1200
ALIEN III TRATTO DAL FILM OMONIMO; GAME DALLA SUSPANCE ASSICURATA.	L. 59.000	TUTTE
BEAST BUSTERS SE VI PIACE SPATASCIARE MOSTRI DI OGNI GENERE QUESTO E' IL GIOCO GIUSTO.	L. 29.000	A500 1MB
BOB'S BAD DAY PER I PIU PICCOLI AMANTI DEI VIDEOGIOCHI.	L. 59.000	TUTTE
BODY BLOWS GALACTICA GRANDIOSO PICCHIADURO, VELOCE E CATTIVISSIMO.	L. 89.000	A1200
BRIAN THE LION PLATFORM GAME MOLTO DIVERTENTE E CON UN'OTTIMA GRAFICA.	L. 69.000	TUTTE
BUBBA & STIX CARINISSIMO PLATFORM GAME CON DUE PERSONAGGI STRANISSIMI.	L. 69.000	TUTTE
BURNING RUBBER VELOCE GARA DI AUTO SU STRADA TIPO RALLY.	L. 79.000	A1200
CANNON FODDER IL GIOCO DI STRATEGIA PIU' DIVERTENTE MAI VISTO FINORA.	L. 69.000	TUTTE
CHAMP. MANAGER 93/94 FINALMENTE UN SIMULATORE DI CALCIO MANAGERIALE COME SI DEVE.	L. 69.000	TUTTE
CHAOS ENGINE ARCADE SPARATUTTO, MA SE NON USI LA TESTA SARÀ DURA	L. 69.000	A1200
CLIFFHANGER ARCADE DI OTTIMA FATTURA, GRAFICA E GIOCABILITÀ ASSICURATE.	L. 79.000	TUTTE
COOL SPOT FAMOSISSIMO PLATFORM GAME DALLA GRAFICA SUPERLATIVA.	L. 79.000	TUTTE
DAILY D. HORSE RACING DIVERTENTISSIMA CORSA DI CAVALLI DA GIOCARE CON GLI AMICI.	L. 29.000	A500 1MB
DANGEROUS STREETS PICCHIADURO MADE IN ITALY VELOCE E COLORATISSIMO.	L. 69.000	A1200
DELUXE STRIP POKER DIVERTENTE STRIP POKER DOVE-VINCERE NON E' DIFFICILE.	L. 29.000	A500 1MB
DESERT STRIKE MITICO SCONTRO AEREO DALLA GRAFICA IMPAREGGIABILE.	L. 69.000	TUTTE
DIGGERS PER VINCERE SCAVERETE PIU' TESORI POSSIBILI. OTTIMA GRAFFICA.	L. 89.000	A1200
DRACULA ECCELLENTE CONVERSIONE DAL FILM OMONIMO. MUNITEVI DI PALETTI.	L. 89.000	TUTTE
DYLAN DOG "GLI UCCISORI" AVVENTURA INEDITA PER IL CORAGGIOSO DYLAN.	L. 29.000	A500 1MB
FATMAN GRASSISSIMO PICCHIADURO PER DIMAGRIRE COMBATTENDO.	L. 69.000	A1200
FURY OF THE FURIES PLATFORM GAME CON UN PELOSISSIMO E VIVACE PROTAGONISTA.	L. 79.000	TUTTE
GP TENNIS MANAGER NOTEVOLE GIOCO DEL TENNIS RICCO DI PARTICOLARI E OPZIONI.	L. 29.000	A500 1MB
HEIMDALL II SECONDO EPISODIO DELLA FAMOSISSIMA ARCADE-ADVENTURE.	L. 79.000	A500 / 600
HIRED GUNS VIOLENTISSIMO GIOCO DI COMBATTIMENTO E STRATEGIA CON VARIE ARMI.	L. 79.000	TUTTE
INNOCENT OTTIMA AVVENTURA CON ANIMAZIONE STILE MONKEY ISLAND MA NEL FUTURO.	L. 70.000	TUTTE
JAMES POND 2 IL PESCE PIU FAMOSO PER IL PLATFORM GAME PIU FAMOSO.	L. 79.000	A1200
KICK OFF 2 IL FAMOSISSIMO E VELOCISSIMO GIOCO DEL CALCIO CHE SEMBRA VERO.	L. 29.000	A500 1MB
LAMBORGHINI CHALLENGE AVETE MAI PROVATO A GUIDARE UN'AUTO DI QUESTO TIPO ?	L. 59.000	TUTTE
LAST ACTION HERO CASUALMENTE ECCO UN'ALTRA CONVERSIONE DA UN CASUALE FILM.	L. 79.0[illegible]	TU[illegible]
LOTUS TRILOGY RACCOLTA CON TUTTI E TRE I GIOCHI DI AUTO OMONIMI.	L. 59.0[illegible]	A500 / [illegible]
MICROPROSE GOLF COME DICE IL TITOLO TRATTASI DI SIMULAZIONE DEL GOLF.	L. 69.0[illegible]	A500 1[illegible]
NIPPON SAFES INC. ADVENTURE DALLE TINTE MOLTO GIALLE. ALTRO CHE LA SIGNORA IN ROSSO	L. 39.0[illegible]	A500[illegible]
OVERKILL OTTIMO SHOT'EM UP DAL VELOCE SCORRIMENTO E CON STUPENDI FONDALI.	L. 49.0[illegible]	A12[illegible]
PERIHELION ECCEZIONALE ARCADE STRATEGICO FANTA-HORROR CON GRAFICA SUPER.	L. 79.0[illegible]	TU[illegible]
PUGGSY BELLISSIMO PLATFORM GAME BEN STRUTTURATO E DIVERTENTE.	L. 59.0[illegible]	TU[illegible]
SECOND SAMURAY ARCADE CON UN SAMURAI CATTIVISSIMO E MOLTO ARRABBIATO.	L. 69.0[illegible]	A12[illegible]
SEXY 1 SIMPATICO ARCADE GAME PER ADULTI.	L. 59.0[illegible]	A500 1[illegible]
SEXY 2 SECONDA PARTE DEL SIMPATICO ARCADE GAME PER ADULTI.	L. 59.0[illegible]	A500 1[illegible]
SIM LIFE STESSA TIPOLOGIA DI SIM CITY MA QUESTA VOLTA CREI LE FORME DI VITA.	L. 89.0[illegible]	A12[illegible]
SPACE HULK SULLA TRAMA DEL FILM ALIENS SCONTRO FINALE VI TERRÀ INCHIODATI.	L. 79.0[illegible]	TU[illegible]
SPORTS COLLECTION RACCOLTA COMPRENDENTE TENNIS, CALCIO E MOTO.	L. 49.0[illegible]	A500 1[illegible]
TEX WILLER ANCHE PER AMIGA LA GRANDE AVVENTURA DEL CAPO DEI NAVAJOS.	L. 39.0[illegible]	A500/6[illegible]
TUBE WARRIORS PICCHIADURO IN CUI SE NON SEI AGILE TI FRANTUMANO LE OSSA.	L. 69.0[illegible]	A12[illegible]
URIDIUM 2 VELOCISSIMO SHOT'EM UP MICIDIALE E PRECISO.	L. 69.0[illegible]	TU[illegible]

UTILITY E DESCRIZIONE	PREZZO	MODELLO AMI[illegible]
BRILLIANCE UNO DEI MIGLIORI PROGRAMMI DI GRAFICA PER AMIGA VERSIONI AGA.	L. 399.0[illegible]	A12[illegible]
C1-TEXT ULTIMA VERSIONE DEL FAMOSO PROGRAMMA DI VIDEOSCRITTURA ITALIANO.	L. 89.0[illegible]	TU[illegible]
COMIC SETTER ECCELLENTE PROGRAMMA PER LA CREAZIONE DI FUMETTI.	L. 39.0[illegible]	A500 1[illegible]
CONTABILITA FAMIGLIARE COMPLETO E SEMPLICE DA USARE PROG. DI GESTIONE FAMIGLIARE ITALIANO.	L. 19.0[illegible]	TU[illegible]
CONTO CORRENTE COMPLETO E SEMPLICE DA USARE PROG. DI GESTIONE C/C IN ITALIANO.	L. 19.0[illegible]	TU[illegible]
DE LUXE PAINT III OTTIMO PROGRAMMA DI GRAFICA COMPLETO E INTERAMENTE IN ITALIANO.	L. 39.0[illegible]	TU[illegible]
DE LUXE PAINT IV VERSIONE ITALIANA SUCCESSIVA, MIGLIORATA E CON ANIMAZIONE.	L. 99.0[illegible]	TU[illegible]
HANNA BARBERA ANIM. W. E' LO STESSO ECCEZIONALE PROGRAMMA USATO PER ANIMARE I CARTOONS.	L. 119.0[illegible]	TU[illegible]
PROF.CONVERSION PACK LOADERS E SAVERS TGA - TIFF PER ART DEPARTMENT PROFESSIONAL 2.	L. 109.0[illegible]	A12[illegible]
RUBRICA COMPLETA E SEMPLICE DA USARE PROG. DI GESTIONE INDIRIZZI E TELEFONI.	L. 19.0[illegible]	L. TU[illegible]
SUPERBASE PROFESSIONAL IL MIGLIORE DATA-BASE PROFESSIONALE PROGRAMMABILE IN ITALIANO.	L. 199.0[illegible]	L. TU[illegible]
SUPERPLAN LOGISTIX ECCEZIONALE FOGLIO ELETTRONICO IN ITALIANO COMPLETO E PROFESSIONALE.	L. 199.0[illegible]	TU[illegible]

A32 CD (COMPLETO DI 4 GIOCHI) A SOLE L. 580.000

GIOCHI A32 CD									
2 IN 1 (WING C.-DANGER. ST.)	L. 68.000	DEFENDER OF THE CROWN	L. 68.000	J. BARNES EUROP. FOOTBALL	L. 68.000	PINBALL FANTASIES	L. 68.000	SUPER PUTTY	L. 68.0[illegible]
ALFRED CHICKEN	L. 68.000	DEFENDER OF THE CROWN II	L. 68.000	LEMMINGS	L. 68.000	PINOCCHIO	L. 68.000	TOTAL CARNAGE	L. 69.0[illegible]
ALIEN BREAD + DUCK	L. 68.000	DENNIS THE MANAGE	L. 79.000	LIBERATION CAPTIVE II	L. 68.000	PIRATES GOLD	L. 88.000	TROLLS	L. 68.0[illegible]
ARABIAN NIGHT	L. 68.000	DISPOSABLE HERO	L. 68.000	LOTUS TRILOGY	L. 59.000	PREMIER	L. 49.000	WHALE'S VOYAGE	L. 68.0[illegible]
BEAVERS	L. 68.000	DONK	L. 68.000	MEAN ARENAS	L. 68.000	RYDER CUP	L. 79.000	ZOOL	L. 68.0[illegible]
BRUTAL FOOTBALL	L. 69.000	FIRE FORCE	L. 68.000	MICROCOSM	L.139.000	SEEK AND DESTROY	L. 88.000		
BUZZ	L. 68.000	FLY HARDER	L. 68.000	MORPH	L. 68.000	SENSIBLE SOCCER	L. 59.000		
CHAOS ENGINE	L. 69.000	FRONTIER - ELITE II	L. 69.000	NICK FALDOS GOLF	L. 79.000	SEVEN GATES OF JAMBALA	L. 68.000		
CASTLES	L. 68.000	GLOBAL EFFECT	L. 69.000	NIGEL MANSELL CHAMP	L. 68.000	SLEEPWALKER	L. 68.000		
CHAMBERS OF CHAOLIN	L. 68.000	GUNSHIP 2000	L. 79.000	NOW GAMES 1-100 GIOCHI	L. 68.000	SPORTS FOOTBALL	L. 68.000		
D/GENERATION	L. 68.000	HUMANS	L. 59.000	NOW GAMES 2-100 GIOCHI	L. 68.000	STRIKER	L. 69.000		
DEEP CORE	L. 68.000	INTERNATIONAL KARATE	L. 68.000	NOW GAMES 3-100 GIOCHI	L. 68.000	STRIP POKER LIVE	L. 59.000		
		J. POND II - ROBOCOP	L. 68.000	OVERKILL & LUNAR COLL.	L. 68.000	SUMMER OLYPIX	L. 59.000		

AD OGNI ACQUISTO SOFTWARE (MINIMO L. 100.000) IN OMAGGIO 10 DISCHETTI VERGINI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AD OGNI SOFTWARE Pc ACQUISTATO (minimo L. 100.000) GRATIS 10 DISCHETTI 3 1/2 HD

GAME E DESCRIZIONE	PREZZO E MODELLO PC
3D WORLD BOXING Ottimo gioco della Boxe veloce e scattante! In italiano.	L. 39.000 286> 640k VGA
A.T.P. FLIGHT ASSIGNMENT Classico e famoso simulatore di volo.	L. 119.000 286> 640k VGA
AIR FORCE COMMANDER Simulatore di volo tattico con una trentina di scenari.	L. 99.000 286> 640k VGA
ALIEN BREED Stupendo arcade fantascientifico, grafica e giocabilità eccellenti.	L. 99.000 286> 640k VGA
ALONE IN THE DARK Una delle migliori horror arcade adventure mai create per computer.	L. 139.000 386> 2MB VGA
ALONE IN THE DARK 2 Sono riusciti a migliorarlo ancora nel II.	L. 98.000 386> 2MB VGA
ARENA Graficamente stupendo questo RPG tipo D&D vi farà perdere il sonno.	L. 129.000 386> 4MB VGA
AXIS GAME CHEATER Con questo software diventerete invincibili nella maggior parte dei giochi.	L. 129.000 286> 640k VGA
BASKET MASTER Simpatico e semplice gioco del Basket.	L. 29.000 XT/286> 256k CGA
BATTLE ISLE II Uno dei migliori giochi di guerra strategica.	L. 99.000 386> 4MB VGA
BENEATH A STEEL SKY Eccellente future-adventure tra Blade Runner e Indiana Jones.	L. 99.000 386> 2MB VGA
BLACK JACK Il classico gioco di carte vers. elettron.	L. 79.000 286> 640k VGA
BLUE FORCE Arcade adventure poliziesco innovativo con ottime animazioni.	L. 109.000 386> 640k VGA
BREAKLINE Incrocio tra Breackout, Flipper e Minigolf, vi occuperà per molto.	L. 69.000 386> 2MB SVGA
CANNON FODDER Eia ora !!! La guerra più divertente del mondo ora anche sul Pc.	L. 89.000 386> 2MB VGA
CASINO ADVENTURE Collez. di quasi tutti i giochi da casino'.	L. 119.000 386> 640k VGA
CHAMP. MANAGER 93/94 Un simulatore di calcio manageriale o.k.	L. 79.000 386> 2MB VGA
CHESSMASTER 4000 TURBO Uno dei migliori simulatori di scacchi.	L. 89.000 486> 4MB VGA
COLOSSUS BRIDGE 4 Per gli amanti del genere. Economico.	L. 29.000 286> 640k VGA
CRUSADERS OF THE DARK S. RPG adventure ambientata in una surreale atmosfera di magia.	L. 159.000 286> 640k VGA
CYBER RACE Favolosa gara di auto futuristiche con tanto di combattimento.	L. 109.000 386> 4MB VGA
DAEMONSGATE Nuova avventura satanica per provare autentica paura.	L. 79.000 286> 640k VGA
DOOM Se lo giocherete al buio e in cuffia, da soli, saprete cos'è la pelle d'oca	L. 99.000 386> 4MB VGA
DYLAN DOG "Attraverso lo specchio" eccitante avventura per il nostro eroe Dylan.	L. 39.000 286> 640k VGA
EVASIVE ACTION Simulatore di volo con aerei dal 1942 al futuro.	L. 89.000 386> 4MB VGA
EYE OF THE BEHOLDER III Terza parte della famosissima saga SSI.	L. 109.000 386> 2MB VGA
F1 DOMARK La Formula 1 reale in questa simulazione.	L. 69.000 386> 640k VGA
FANTASY EMPIRES Fantasy adventure dai risvolti misteriosi.	L. 119.000 386> 4MB VGA
FLEET DEFENDER Stupenda simulazione di volo con gli F-14 Tomcat.	L. 139.000 386> 4MB VGA
FLIGHT SIMULATOR 5.0 Il più famoso e classico simulatore	L. 99.000
FRONTIER - ELITE II 3° episodio di un gioco che ha fatto storia	L. 99.000 386> 2MB VGA
GIRLFRIEND LISA L'unica amica elettronica con cui poter parlare, ragionare, giocare ecc.	L. 99.000 286> 640k VGA
GIRLFRIEND TERI Lei è l'amica di Lisa e anche con lei passerete ore molto interessanti.	L. 129.000 286> 640k VGA
GREAT NAVAL BATTLES 2L. Grandi combattimenti e strategia.	L. 129.000 386> 4MB VGA
HAND OF FATE Stupenda avventura tipo Monkey Island.	L. 109.000 386> 2MB VGA
HARRIER ASSAULT Simulatore del famoso caccia a decollo verticale.	L. 99.000 386> 2MB VGA
HEIRS TO THE THRONE Bella simulazione tra Defender of the Crown e Centurion.	L. 119.000 286> 640k VGA
HIRED GUNS Violentissimo gioco di combattimento e strategia con varie armi.	L. 89.000 386> 2MB VGA
IN EXTREMIS Sulla scia di Doom ecco un altro gioco che non vi farà dormire.	L. 109.000 386> 2MB VGA
INCA II Meravigliosa avventura animata seguito del primo capolavoro.	L. 139.000 386> 2MB VGA
INDY CAR RACING Dicono la migliore simulazione di Form. 1.	L. 99.000 386> 4MB VGA
INNOCENT Ottima avventura con animazione stile Monkey Island ma nel futuro.	L. 109.000 286> 1MB VGA
KASPAROV'S GAMBIT Impareggiabile simulatore di scacchi.	L. 139.000 386> 4MB VGA
KID PIX Finalmente un gioco educativo anche per i più piccoli.	L. 39.000 286> 640k VGA
LA BELLA E LA BESTIA Dal film a cartoni ecco il gioco. A cartoni ovviamente.	L. 89.000 286> 640k VGA
LAMBORGHINI CHALLENGE Avete mai guidato un'auto così ?	L. 69.000 286> 640k VGA
LITIL DIVIL Il più simpatico labirinth game dell'anno.	L. 89.000 386> 4MB VGA
MANI PULITE Prova a malmenare i politici.	L. 59.000 286> 640k VGA
MERCENARIES Arcade strategico futuristico.	L. 109.000 286> 640k VGA
MERLIN CHALLENGE Simulazione di elicottero con portaaerei e salvataggi vari.	L. 39.000 386> 640k VGA
MORTAL KOMBAT Il più venduto picchiaduro di sempre.	L. 49.000 386> 4MB VGA
MOSCOW NIGHTS Raccolta di parecchi giochi rompicapo.	L. 79.000 286> 640k VGA
NFL 94 Football americano molto dettagliato.	L. 79.000 286> 640k VGA
NICK FALDO'S CHAMP.GOLF Ottima simulazione di golf .	L. 79.000 286> 640k VGA
ORACOLI Progr. per la divinazione dell'Oracolo.	L. 45.000 286 640k VGA WIN
PACIFIC S. SPEECH PACK Suoni digitalizzati per rendere più' realistica la simulazione.	L. 69.000 Richiede Pacific S.
PACIFIC STRIKE Bellissima grafica per questo gioco di guerra aereonavale delaa II W.W.	L. 135.000 486> 4MB VGA
POKER Economico e completo gioco del poker.	L. 29.000 XT/286> 256k CGA
PRIVATEER La saga di Wing Commander continua.	L. 139.000 386> 4MB VGA
PRIVATEER - SPEECH PACK Modulo opzionale per il parlato digitale.	L. 69.000
RAVENLOFT Dalla SSI nuova storia della serie Advanced D&D. Questa volta vampiri.	L. 139.000 386> 4MB VGA
RED CRYSTAL RPG fantasy con molti personaggi.	L. 119.000 286> 1MB VGA
ROGER RABBIT Aiutate il coniglio più famoso del mondo	L. 79.000 286> 640k VGA
RYDER CUP Il gioco del golf in tutte le sue forme .	L. 79.000 386> 2MB VGA
SAM & MAX La più simpatica psudo-avventura con i più simpatici personaggi.	L. 129.000 286> 640k VGA
SCENERY GRAND CANYON Data disk per F.S. con le vedute del famoso Canyon americano.	L. 49.000 286> 640k CGA-VGA
SCENERY HAWAII Data disk per F.S. con le vedute delle isole più belle del mondo.	L. 49.000 286> 640k CGA-VGA
SCENERY ITALY Data disk per F.S. con aereoporti, gli aerei italiani e le vedute cittadine.	L. 119.000 486> 2MB VGA
SCENERY TAHITI Data disk per F.S. con le vedute di queste altre grandiose isole.	L. 49.000 286> 640k CGA-VGA
SEAWOLF Stupenda simulazione di sottomarino reale e con ottima grafica.	L. 139.000 386> 4MB VGA
SEXY 1 Simpatico arcade game per adulti.	L. 59.000 286> 640k VGA
SEXY 2 Seconda parte dell'arcade per adulti.	L. 59.000 286> 640k VGA
SEXY TV SHOW Il gioco delle coppie solo per adulti.	L. 99.000 386> 4MB VGA DILAC
SHADOW CASTER Dalla Origin grande gioco alla Dungeon Master. Dettagliato e scorrevole.	L. 139.000 386> 4MB VGA
SHADOW OF THE COMET Adventure graficamente eccellente con personaggi mistici e malvagi.	L. 129.000 286> 640k VGA
SHADOW OF YSERBIUS Recente RPG fantasy molto avvincente.	L. 129.000 386> 640k VGA
SID & AI'S TOONS Tipo Sam & Max ecco a voi un'altra gradevolissima avventura.	L. 119.000 386> 2MB VGA
SIM CITY 2000 Ultima versione del celeberrimo gioco. Ora completamente in Italiano.	L. 129.000 386> 4MB SVGA
SIMON THE SORCERER Stupenda fiaba interattiva tipo Monkey Island completamente in Italiano.	L. 99.000 286> 640k VGA/MCGA
STAR TREK JUDGMENT RIT. Nuovo episodio della famosissima serie.	L. 109.000 386> 2MB VGA
STREET FIGHTER II Il leggendario picchiaduro.	L. 79.000 386> 2MB VGA
STRIKE COMMANDER Senz'altro uno dei migliori simulatori di volo con caccia da guerra.	L. 149.000 386> 4MB VGA
SWEET LARRY 6 Il nostro Larry dietro alle sue donne.	L. 139.000 286> 640k VGA
T.F.X. Il più venduto simulatore di volo disempre.	L. 119.000 386> 2MB VGA
T2 THE ARCADE GAME Terminator 2 dal grande schermo.	L. 75.000 386> 1MB VGA
TAROCCHI Progr. per la divinazione con i tarocchi.	L. 49.000 286> 640k VGA WIN
TEX WILLER Il famosissimo eroe dei fumetti.	L. 39.000 286> 640k VGA
TORNADO Ecco un degno rivale di T.F.X.	L. 109.000 386> 1MB VGA
U.F.O. ENEMY UNKNOWN Sulla falsa riga di Syndicate.	L. 139.000 386> 2MB VGA
ULTIMA UNDERWORLD Uno degli episodi più famosi della serie Ultima, quello sotterraneo	L. 139.000 386> 2MB VGA
ULTIMA VIII - PAGAN Ultimo grande episodio della serie Ultima, questa volta è guerra.	L. 159.000 386> 4MB VGA
ULTIMA VIII-SPEECH PACK Modulo opzionale per il parlato digitale.	L. 89.000
UNNATURAL SELECTION Crea animali capaci di distruggere un'altra razza da te creata.	L. 99.000 396> 4MB VGA
UNNECESSARY ROUGHNES Footbal Americano pesante e brutale.	L. 109.000 386> 4MB VGA
VIDEO POKER Il classico gioco in versione elettronica.	L. 79.000 286> 640k VGA/C
WING COMMANDER ACAD. Editor: missioni, esercitazioni e opzioni varie.	L. 109.000 386> 2MB VGA
WOLFENSTEIN 3D Il celeberrimo gioco contro i nazisti.	L. 49.000 286> 640k VGA
X-WING Se vi è piaciuto il film Guerre Stellari non potete perdere questo gioco	L. 129.000 386> 2MB VGA
X-WING - B-WING Nuove astronavi per combattere l'Impero.	L. 79.000
X-WING - IMPERIAL PURS. Nuove missioni aggiuntive per questo grande grande gioco.	L. 79.000
XENON 2 Classico shot'em up a scorrimento verticale dei Bitmap Brothers.	L. 39.000 286> 640k VGA
ZENIT Calcolo, visualizzazione e stampa degli oroscopi personalizzati.	L. 120.000 286> 640k VGA WIN

DISPONIBILI OLTRE 2000 TITOLI CD-ROM AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA !!! TELEFONARE PER DISPONIBILITÀ.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PUBLIC DOMAIN e DINTORNI

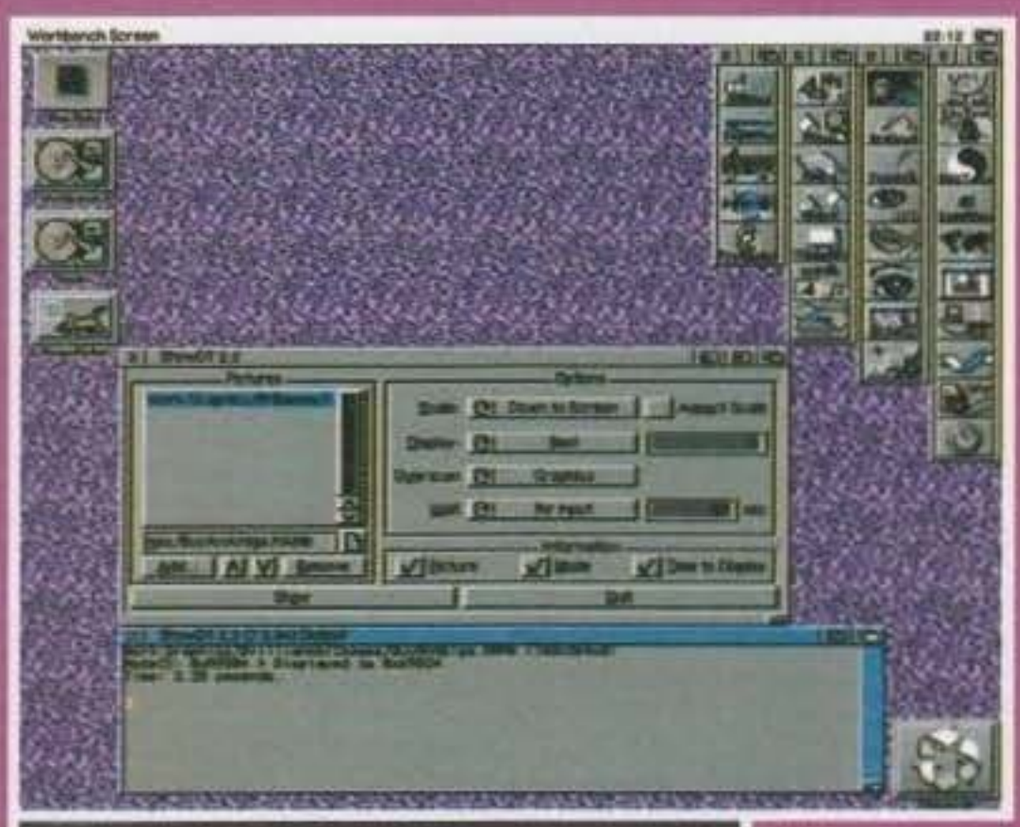
Da questo mese cercheremo di dare un'occhiata a tutte le maggiori produzioni che il ricchissimo mercato del PD ci regala di giorno in giorno, crediamo con questa nuova rubrica di allargare gli orizzonti, soprattutto a chi ancora è indeciso sull'acquisto di un modem o/e non ha ancora ben chiaro il concetto di PD e Shareware.
N.B Per questa prima puntata ci occupiamo del solo mondo Amiga, ma già a partire dal prossimo numero anche una rassegna del materiale per PC troverà il suo spazio.

Mirko "TMB" Marangon

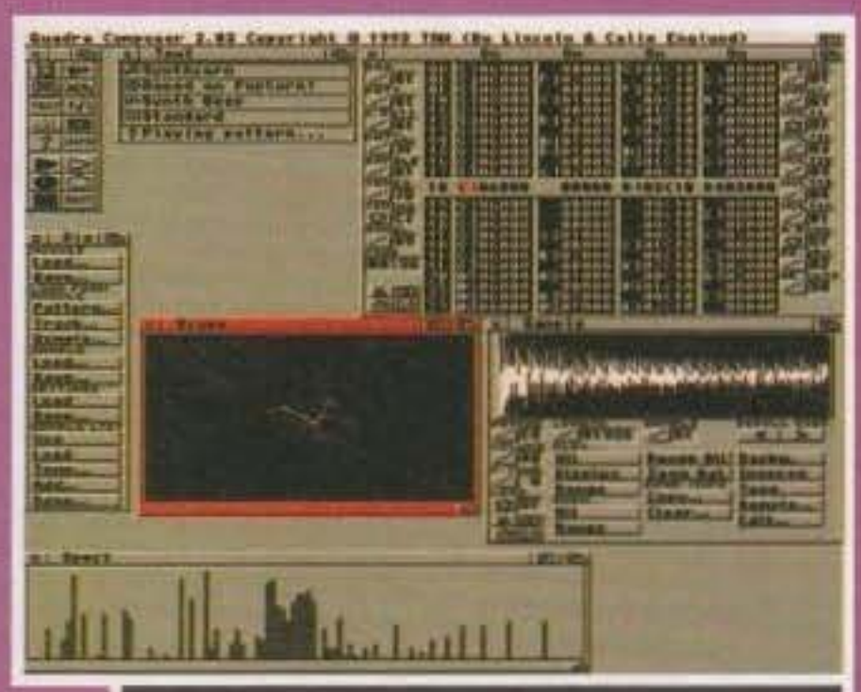
FastJpeg vi permette di selezionare tutte le risoluzioni possibili e immaginabili, tramite un comodo requester.

COS'E' IL PD? E LO SHAREWARE?

Prima di iniziare a parlare di tutte le novità di questi ultimi mesi, è d'obbligo dare qualche spiegazione ai neofiti che per la prima volta nella loro vita sentono parlare di PD (abbreviazione di Public Domain, ovvero "Pubblico Dominio").
Bene, il PD racchiude tutta quella serie di prodotti software liberamente distribuibili e assolutamente gratuiti (tranne qualche eccezione, come vedremo più avanti), i quali sono reperibili principalmente tramite banche dati (BBS come Ultimo Impero).
Quale può essere la molla che spinge un programmatore a realizzare un programma, senza ricavarne una lira? Direi che i motivi sono quasi gli stessi che spingono i famosi gruppi di demo (anche loro rappresentano il Pubblico Dominio) a dar vita alle loro fantastiche creazioni audiovisive, si potrebbe parlare di soddisfazione personale, ma sarebbe troppo riduttivo. Forse il punto chiave è proprio nella vastità del PD, pensate che ogni giorno vengono rilasciati decine e decine di programmi sulle reti e sulle BBS più importanti del mondo, è facile quindi rendersi conto di come il vostro prodotto possa fare letteralmente il giro della Terra in pochissimi giorni ed essere conosciuto da migliaia di utenti, i quali, se interessati, potrebbero mettersi in contatto con voi tramite posta (elettronica o non) ed aiutarvi nello sviluppo.
Non dimentichiamo poi che il PD vi mette a disposizione una marea di programmi, alcuni dei quali così completi da essere addirittura superiori a quelli commerciali! Il tutto senza sborsare una lira (a parte il costo della bolletta telefonica, purtroppo inevitabile).
Tutto quello che è di PD può essere modificato anche a livello di codice, infatti spesso e volentieri gli autori rilasciano insieme al programma anche i sorgenti, quindi nessuno vi vieta di riprenderli e migliorarli, questo a meno che il prodotto non sia del tipo Freeware, in questo caso il codice rimane sotto copyright e non è modificabile in alcun modo (fate attenzione alla documentazione, quindi).
Esiste però una forma di PD a pagamento, chiamata Shareware, in pratica i programmi che ricadono sotto questa "etichetta" possono essere utilizzati per un breve periodo (difficilmente superiore ai 30 giorni), poi l'utente è "moralmente" obbligato a mandare una somma di denaro (che varia generalmente dai 10 ai 30 dollari) all'autore. Naturalmente uno potrebbe benissimo fregarsene e continuare ad usare il programma senza sborsare una lira, peccato che la maggior parte dei prodotti Shareware abbiano delle funzioni "disabilitate" che impediscono di sfruttare appieno la potenza del programma, quindi solo pagando si può ricevere la versione completamente funzionante e registrata, il che vuol dire che ogni qual volta uscirà un upgrade, il programmatore ve la spedirà gratuitamente.
Ultima derivazione dal PD è il Giftware, simile allo Shareware, soltanto che al posto dei soldi l'autore desidera un regalo tra quelli elencati nella documentazione.
Finita qui questa doverosa introduzione, passiamo pure ai programmi di questo mese...



ShowDT 2.20 in versione MUI. Il programma permette di scalare e visualizzare immagini molto più grandi delle risoluzioni standard.



Quadra Composer, un nuovo modo di concepire tracker, chissà che non diventi uno standard.

GRAFICA

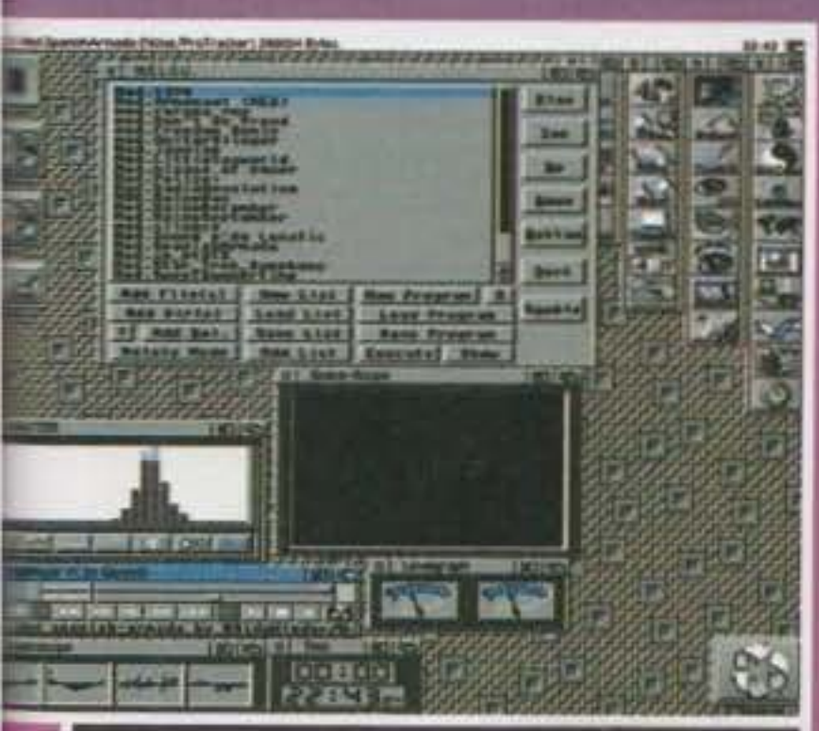
Il mercato del PD è ricco di sorprese, soprattutto dal lato grafico troviamo spesso delle autentiche chicche programmate in modo superbo, è questo il caso dei cosiddetti "visualizzatori". Pensate a quante volte per vedere un'immagine siete stati costretti a caricare dispendiosi (a livello di memoria) programmoni del tipo, DPaint, o peggio, ADPro, ImageFX, etc. Sicuramente vi sarete imbattuti in noiosissimi "not enough memory", dovuti all'enorme quantitativo di ram che questi programmi richiedono non appena vengono lanciati, come fare quindi per visualizzare quella JPEG in 800x600 a 24bit che avete scaricato da Ultimo Impero (sorvoliamo sul contenuto della JPEG, visto il materiale che circola sulla nostra banca dati)? Semplice, si ricorre all'uso di qualche programmino che senza troppe pretese vi permette di vedere le vostre immagini, sto parlando naturalmente di PPShow, ViewTek e FastJpeg.
Ognuno di questi prodotti ha caratteristiche che lo rendono migliore o preferibile rispetto ad altri, anzitutto sia PPShow 4.0 che ViewTek 2.1 permettono la visualizzazione di vari formati grafici oltre il solito IFF, e infatti JPEG, GIF e ANIM sono plena-

Lo schermo delle preferences di Magic User Interface, la potente interfaccia grafica per Amiga.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

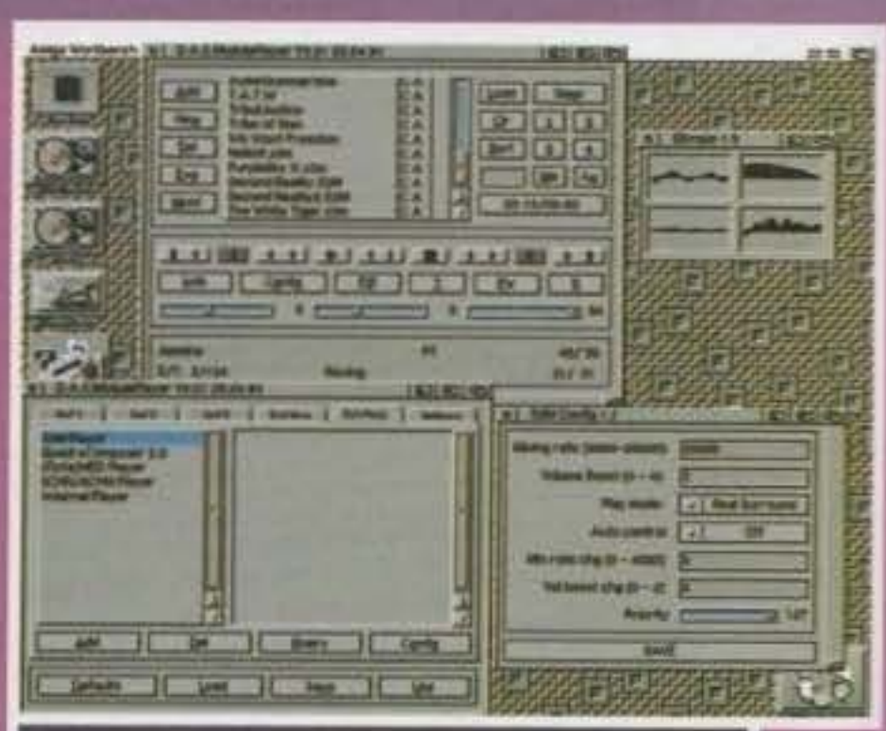


L'EaglePlayer, uno dei player più versatili in assoluto, riconosce e suona 100 e più formati.

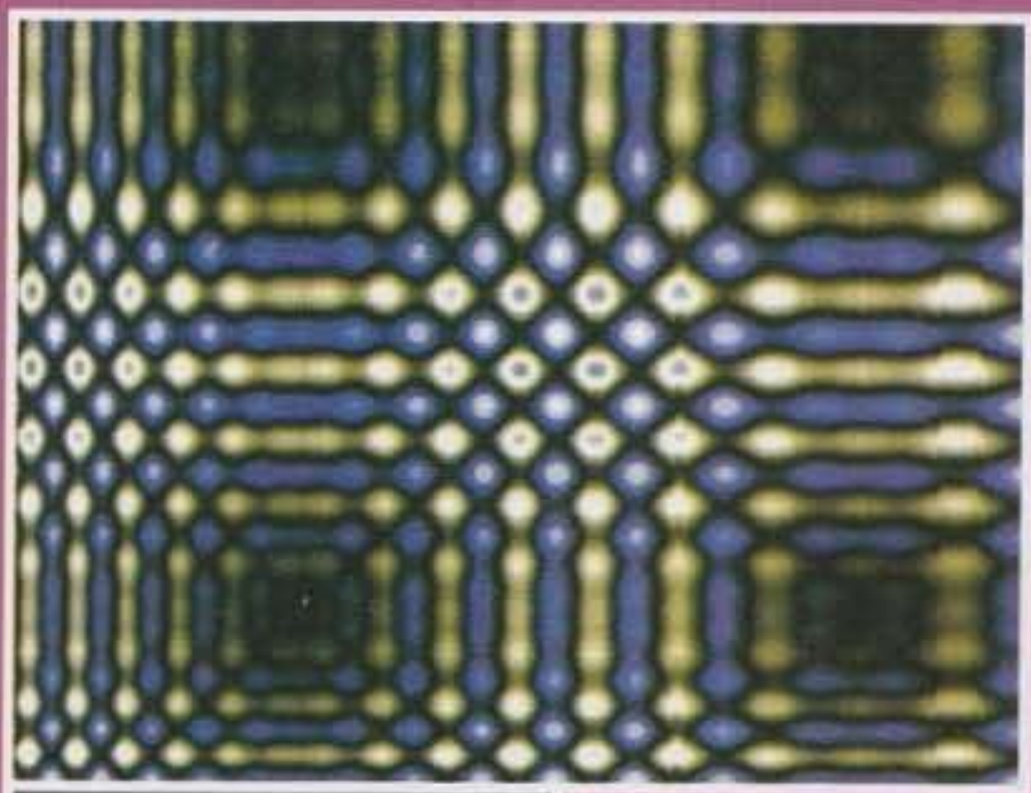
mente supportati.
Le differenze sostanziali sono da ricercarsi in modo più attento, PPShow supporta una vasta gamma di formati ANIM, permette cioè di caricare oltre al canonico Anim5, anche il 7 e l'8, in modalità a 16 o 32 bit (questo garantisce una maggiore fluidità, in merito anche del Double Buffering presente dalla versione 3.0 del sistema operativo), senza contare le famigerate immagini PCHG, meglio conosciute come MultiPalette, un formato particolare che permette di visualizzare immagini in alta risoluzione con più di 16 colori, su macchine dotate di chip ECS.
Anche le GIF sono visualizzate più velocemente dal PPShow, mentre il ViewTek è leggermente preferibile per quanto riguarda la gestione del formato JPEG, ma in ogni caso quest'ultimo non è ben supportato da entrambi i visualizzatori; in questo campo si richiedono programmi specifici ben più veloci e ottimizzati al massimo, ecco quindi entrare in campo FastJpeg, disponibile sia nella versione AGA che in quella "normale". Ho avuto modo di testare a fondo in questi mesi la versione per chipset AGA (naturalmente) e vi posso assicurare che i tempi e soprattutto la qualità (garantita dalla conversione tramite Floyd-Steinberg) finale dell'immagine non ha proprio rivali, un must per chi ha l'Hard Disk pieno di jpeg.
Vorrei poi ricordare che l'ultima release è la 1.1, la quale dispone di un comodissimo requester per selezionare le immagini (cosa che non accadeva con la versione 1.0) e una serie di opzioni davvero molto utili come la scelta della risoluzione da adottare o il tipo di dithering.
Se invece il vostro problema è quello di visualizzare delle immagini più grandi del vostro schermo, ecco che vi viene in aiuto ShowDT2.2, il programma si avvale dei datatype presenti nel vostro Workbench 3.0, quindi se disponete dei DT (DataType) adatti, potrete visualizzare Jpeg, Gif, Pic, MacPaint, PCX, etc., senza troppi problemi (i vari datatype sono reperibili su tutte le BBS, infatti sono liberamente distribuibili e fuori dal copyright della Commodore).
Il problema maggiore di questo programma è la lentezza nella "scalatura" delle immagini, provate ad immaginare quanto tempo occorra per ridurre una jpeg in1024x768, in 640x512, su un 1200 potreste aspettare anche più di 5 minuti, infatti uno dei grossi limiti dello ShowDT sta nello lavorare solo in chip ram, e questo rallenta in modo evidente tutta la macchina. Esistono due versioni di questo programma, una standard GUI e l'altra MUI (per ulteriori delucidazioni consultare l'apposito box).

MUI? La rivoluzione?

Ultimamente i programmatori non parlano d'altro, secondo alcuni la Magic User Interface, conosciuta meglio come MUI, diventerà il futuro standard per le interfacce grafiche su Amiga.
Attualmente l'Amiga utilizza un tipo di intefaccia utente detta GUI, così versatile e veloce da aver reso l'AmigaDOS uno dei migliori sistemi operativi al mondo, difficilmente è possibile riscontrare un ambiente così "user-friendly" su altre piattaforme, ma in questi mesi una mezza rivoluzione sta investendo il mondo Amiga, si tratta del MUI, un interfaccia ancora più perfetta e sofisticata, che trasforma il Workbench in una specie di Next (non so se avete presente).
Il MUI è distribuito in forma Shareware, solo registrandosi è possibile sfruttare appieno le potenzialità di questa interfaccia, ma probabilmente è meglio che vi guardiate le foto, che parlano da sole.
Il successo del MUI è un dato di fatto, moltissimi programmi di PD lo utilizzano ormai da parecchi mesi e l'unica scotto da pagare è un certo rallentamento, visibile soprattutto su macchine non dotate di Fast Ram, ma questo è logico se pensate a tutti i bottoni e i menu in 3D, senza contare le sfumature di colore, naturalmente anche l'hard disk è necessario.



Il DASModPlayer mostra tutta la potenza dell'interfaccia MUI. Notate la configurazione per i moduli S3M.

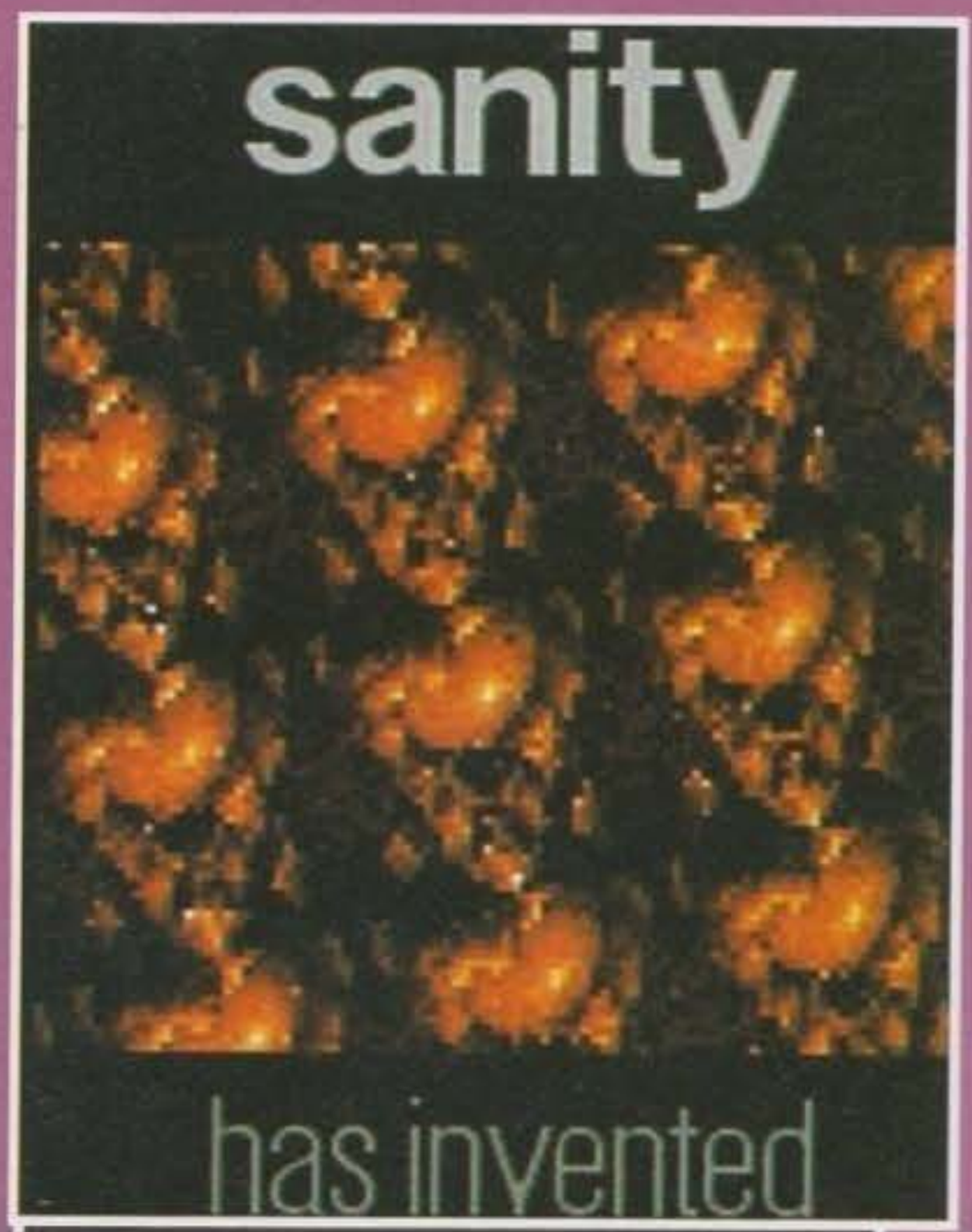


Plasma che zummano sono all'ordine del giorno nei demo dei Sanity.

MUSICA

Il mercato del PD non è stato mai così in fermento come in questo periodo, decine di programmi musicali di ogni genere continuano a essere immessi sulle reti mondiali, conviene quindi stare bene attenti a quello che si downloada, giusto per non buttare via megabyte su megabyte...
Iniziamo a parlare di tracker, ovvero i programmi con cui comporre musica, il cui caposaldo assoluto rimane il Protracker, ormai giunto alla versione 3.15. Questa versione permette di utilizzare dei particolari tipi di sample a 12bit dinamici, la qualità sonora che ne risulta è assolutamente eccezionale, priva com'è di ogni tipo di rumore di fondo, peccato che l'unica scheda in grado di campionare e soprattutto convertire questi sample sia la Maestro, disponibile solo in Germania.
Non si è ben capito per quale motivo i Cryptoburners (autori delle versioni 3.x del PT), non abbiano rilasciato insieme al tracker, un programmino per la conversione dei sample da 16 bit a 12DYN, senza contare l'assenza di documentazione che lascia aperti parecchi dubbi sull'utilità di alcune nuove funzioni del PT. Fortunatamente sta per uscire la 3.20, che ci auguriamo sopperisca a tutti i bug e alle dimenticanze della precedente versione.

Sempre nell'ambito dei tracker vale la pena di citare il QuadraComposer 2.03, davvero anomalo rispetto alla norma, infatti il programma è basato su finestre, nelle quali trovano posto l'editor di tracce, quello dei sample, l'equalizzatore grafico e uno "space-scope".
Il QC supporta un nuovo formato, chiamato extended mod (EMod), il quale permette di utilizzare un'enorme numero di strumenti ben superiori ai 32 del Protracker (calcolate che l'esadecimale arriva a FF).
L'unico neo, tra l'altro neanche piccolo, riguarda il mancato supporto del PowerPacker, infatti il programma non è in grado di caricare nessun tipo di modulo

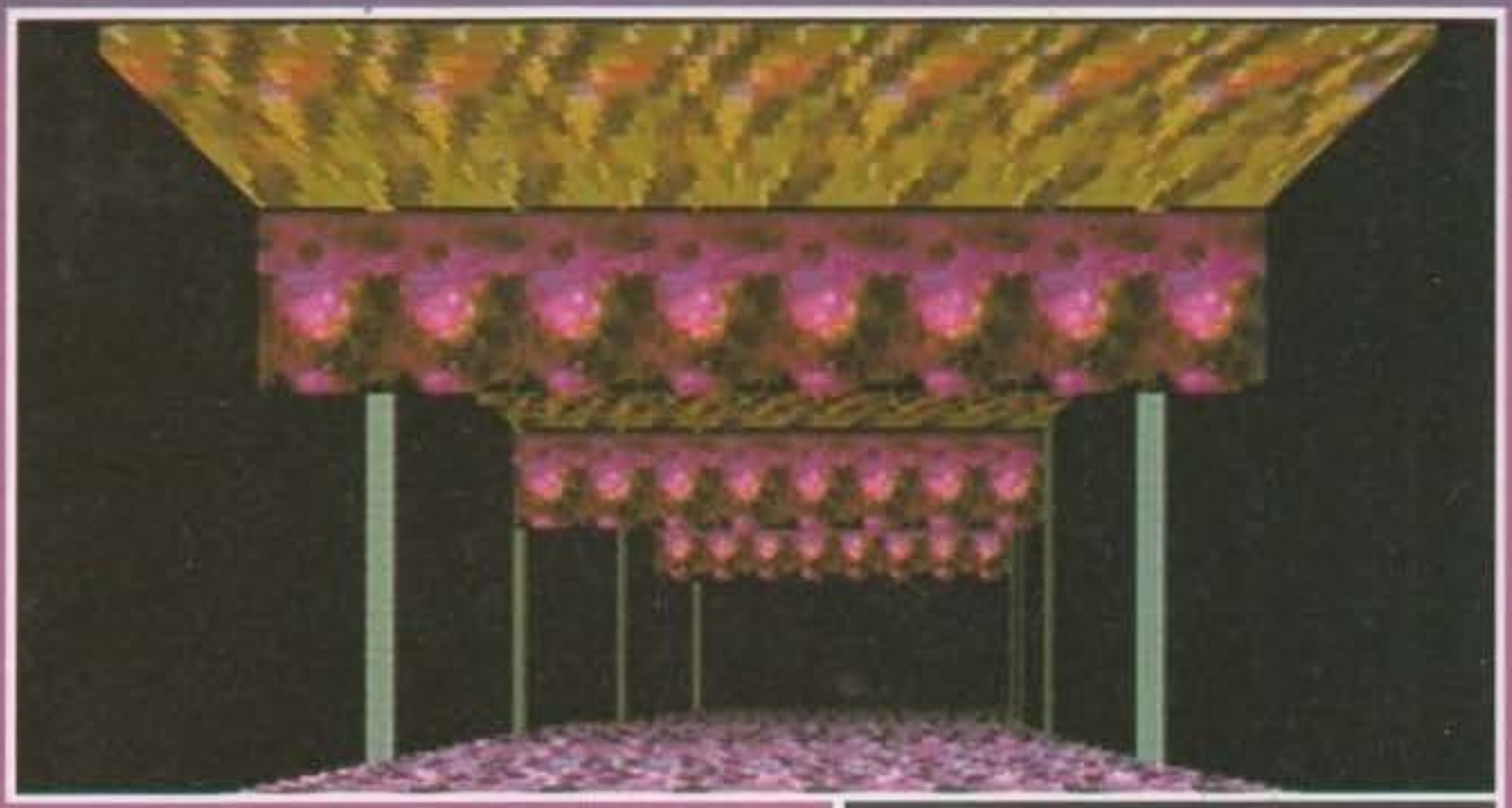


In Arte troverete roteazioni e zummate incredibili, degne del SuperNes.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

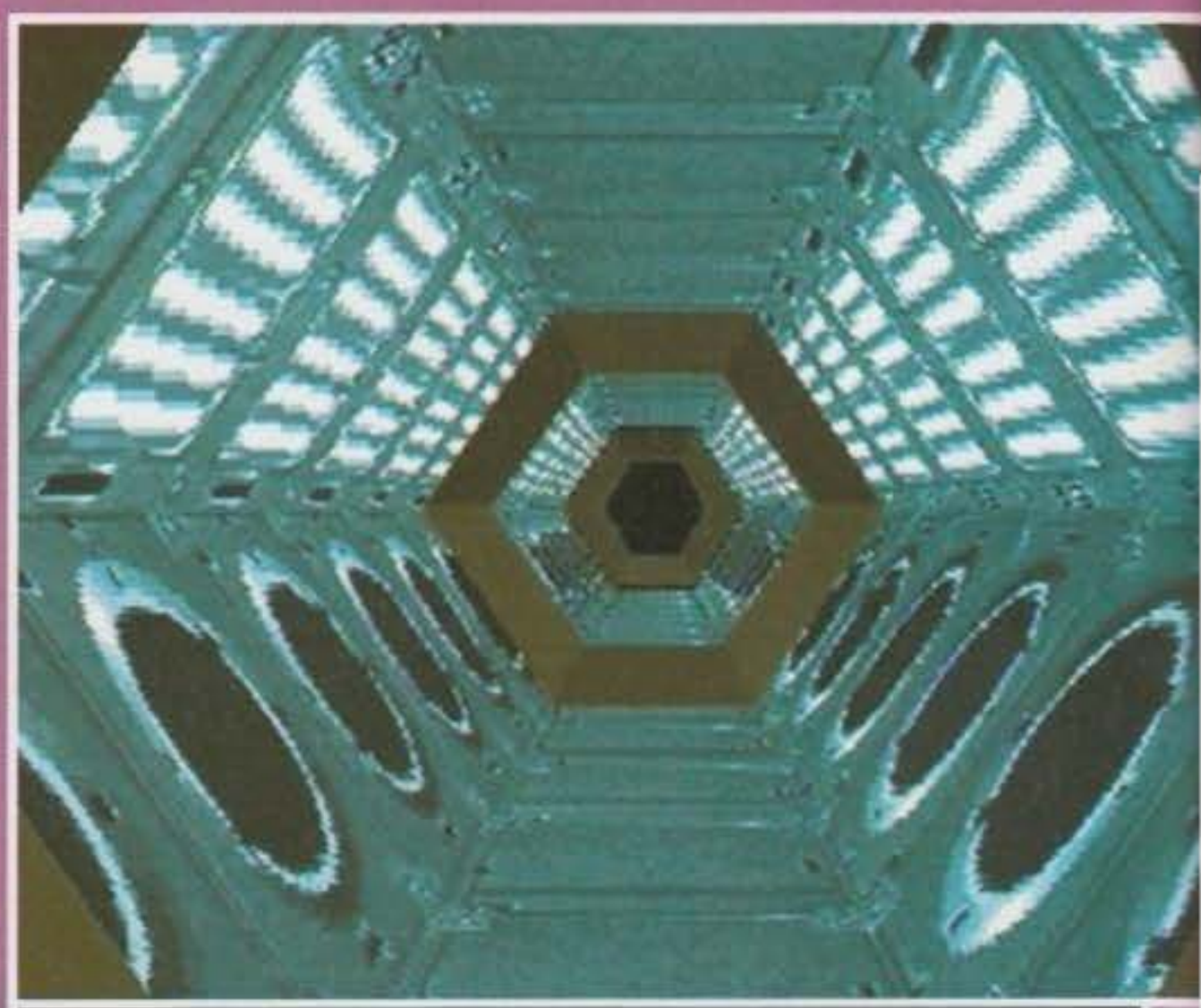
o sample compresso, cosa che mi ha lasciato abbastanza perplesso, speriamo meglio nelle versioni future.
Se invece non ve ne frega proprio niente di comporre musica, ma volete solo ascoltare dei bei moduli senza troppi problemi, beh, non avete che da rivolgervi ai "player". Ne esistono decine e decine, ma solo alcuni sono veramente affidabili e completi, questo mese prenderemo in esame l'Eagle Player 1.52 e il DAS Module Player 3.01.
Il primo è famosissimo, pensate che supporta più di cento formati tra cui TFMX, Delta, MED, ThePlayer, etc., ma molti sono praticamente semi-sconosciuti, utilizzati magari solo in un gioco in particolare o in una singola demo.
L'EP inoltre dispone di una serie assurda di equalizzatori, scope, etc., che fanno sicuramente molto "gaurro", ma rallentano le macchine lente in modo abbastanza evidente, in ogni caso fanno la loro bella figura.
Per poter usufruire di tutte le caratteristiche del programma (il che include la conversione di moduli, il supporto di nuovi effetti grafici, e tantissime altre cose) dovrete necessariamente registrarvi inviando agli autori (sono un vero e proprio gruppo di coder) una somma di 30 dollari.
Se tutto questo vi sembra fantastico, aspettate di vedere, anzi di sentire, il DASModPlayer. Questo geniale player richiede necessariamente il MUI in versione 2.0 (l'ultima uscita), ma vi assicuro che come impatto visivo è veramente fantastico, indubbiamente preferibile all'EaglePlayer, ma vediamone più da vicino le caratteristiche.
Il programma è molto "aperto" e a livello attuale supporta oltre ai classici Soundtracker e Protracker, i MED, gli OctaMed (otto canali), gli EMOD (quelli del QuadraComposer) e, per la prima volta su Amiga, gli S3M (ScreamTracker) e i moduli FastTracker a 6 e 8 canali; proprio la possibilità di suonare questi tipi di moduli lo pone al di sopra di qualsiasi altro tracker in circolazione.
Sia i FastTracker che gli S3M sono realizzati con tracker per PC, il primo è praticamente una specie di Protracker (ma può arrivare fino ad otto canali), mentre il secondo è decisamente più sofisticato (permette di utilizzare fino a 32 voci!), ma purtroppo risulta davvero molto complicato da usare, complice soprattutto un'interfaccia davvero poco amichevole; ciò però non toglie che lo ScreamTracker ha permesso di realizzare delle fantastiche composizioni, come quelle che accompagnano il bellissimo Unreal (uno dei migliori demo per PC).
Il DAS permette di suonare questi moduli in multitasking, ma naturalmente vi occorrerà un Amiga molto potente (diciamo un 3000) per poterli ascoltare senza troppi rallentamenti, certo, è possibile diminuire la frequenza di ascolto (variabile fra gli 8000 e i 28000Hz) per evitare questo problema, ma poi la qualità va a farsi benedire.
Ultimamente sono state rilasciate dall'autore delle nuove librerie (infatti il programma sfrutta delle



Questo tunnel in brush è velocissimo, ma la cosa incredibile è che gira su un A600!

Il Protracker in questo momento sta suonando uno dei pochissimo moduli che utilizzano i Dynamic Sample a 12bit.

Guardate e stupite, un canyon in brush-mapping su un A1200 di base!



Un tunnel con le pareti texturate? In Real tutto è possibile.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Phong Shading con tanto di luce orbitante (Cuzco degli Oxygene)

Un animazione fluidissima e un cubo in brush-mapping aprono lo splendido Real dei Complex.

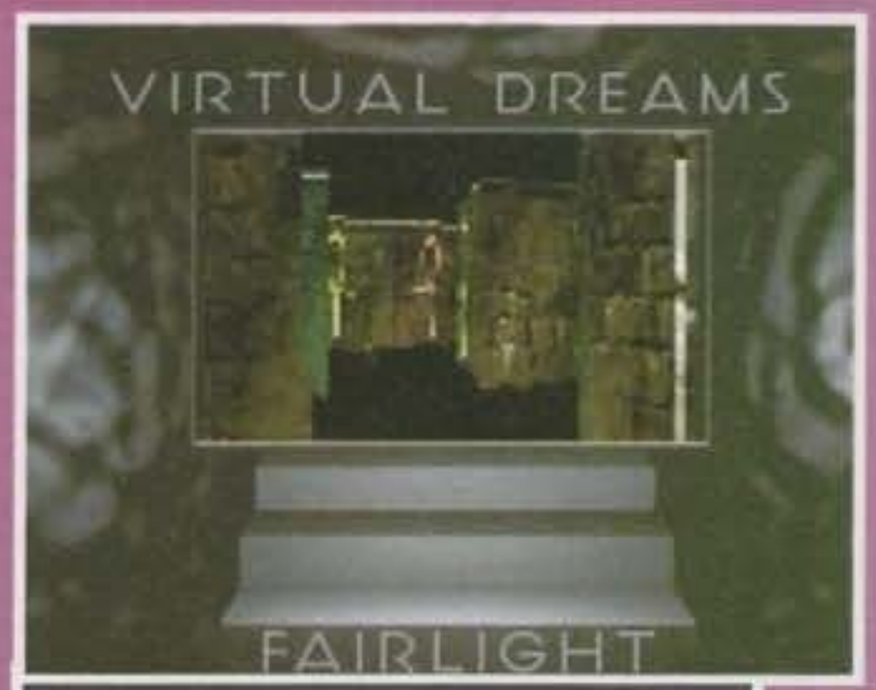
vere e proprie library) che oltre a correggere parecchi bug, permettono di ascoltare sia i Fast-Tracker che gli S3M in Real Surround, con un effetto di "circondamento" mai sentito prima su Amiga, roba da non crederci!
Se poi fate uso di compressori, niente problema, il DAS dispone di una libreria di decompressione incredibilmente veloce, insomma meglio di così si muore! O forse no? In ogni caso sta per uscire la versione 3.1 che promette faville!

DEMOS

Per la gioia di grandi e piccini da questo mese avremo anche un angolo per i demo! Contenti? In questi ultimi mesi abbiamo assistito ad una vera rivoluzione, dopo anni passati dietro a cubi vettoriali, paesaggi e tunnel a punti, sembra finalmente giunta una nuova era, l'era del mapping e dello shading! Brush e texture hanno fatto la loro comparsa in moltissimi demo, senza contare gourad shading e Voxel space, si, avete letto bene, la stessa tecnica di Comanche...

Primo fra tutti non si può evitare di parlare di Real, fantastico demo dei Complex che dopo aver collezionato un primo posto al Party III, si sono piazzati nuovamente in prima posizione anche al Saturn Party II che si è tenuto in Francia ad aprile.
Cosa dire? Il demo si apre con un'animazione di cubi "brushiati" velocissima, da cui ad un certo punto se ne stacca uno, il quale inizia a roteare sullo schermo, senza contare che su alcune facce l'animazione di prima continua a ciclare come se niente fosse, dopo pochi secondi un poligono texturato viene mostrato sullo schermo, dopodiché ne segue un altro in gourad e infine entrambe le tecniche vengono utilizzate in contemporanea (per la serie "addio mascella"). Se poi non vi basta beccatevi un paesaggio composto con quasi 500 poligoni muoversi completamente in realtime (infatti potete andarvene in giro con il mouse), senza contare una specie di canyon sempre in brush-mapping che chiude la demo... sicuramente la miglior demo AGA mai uscita.
Sempre in tema di super-routine, beccatevi Brain State in a Box dei Cryptoburners, classificatosi secondo al Gathering'94: per la prima volta su Amiga potrete gustarvi un paesaggio realtime (anche qui potrete divertirvi scorrazzando con il mouse) calcolato in Voxel e in full overscan... e poi dicono che su Amiga certe cose non si possono fare, basta aver un po' di fast ram (senza la quale il demo non funzia) e il gioco è fatto!
Carina anche Cuzco degli Oxygene, che ci delizia con un po' di Phong-shading e il "solito" brush mapping, in ogni caso vale la pena darci un'occhiata, così come non dovreste perdervi Arte dei Sanity, Full Moon dei Virtual Dreams e l'ormai conosciutissimo 9Fingers degli ultramitici Spaceballs.
Luglio e agosto sono due mesi nevralgici per la "scena", infatti due importantissimi appuntamenti attendono i gruppi di mezzo mondo, sto parlando naturalmente dell'Assembly '94 e di una nuova manifestazioni organizzata in Olanda dagli Spaceballs e dal Reality, insomma, ne vedremo delle belle.

Ancora Real, questa volta alle prese con un poligono in Gourad Shading (fluidissimo, of course).



Nell'introduzione di Full Moon è possibile ammirare un vero e proprio Wolfstain3D.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lo so, lo so che in questo periodo l'unico "corner" che ammettete è quello del calcio, ma anche il sottoscritto deve pur lavorare! E allora rimbocchiamoci le maniche e andiamo a vedere cosa è uscito per console questo mese...

Innanzitutto, per la gioia dei vari fan di Ryu, Ken e massa varia questo mese su ConsoleMania cominciano ad apparire le prime foto per SNES e MD dell'ennesimo capitolo dell'interminabile saga di picchiaduro della Capcom: stiamo parlando di Super Street Fighter II, non si sa bene se turbo o meno. Ma a chi interessa? A un bel po' di gente, lo so, pero' andiamo avanti lo stesso. Cominciamo con la cronaca: questo mese Alex (il caporedattore) si è rotto un piede a casa del signor Core in Inghilterra, e Stefano Giorgi è riuscito a farsi tirare un bidone fino in Austria, dove ha clamorosamente mancato un meeting con la Psygnosis. Voglio dire, vogliamo fare qualcosa, almeno la facciamo seriamente: c'è chi scivola nel bagno di casa sua e chi cade dalle scale in Inghilterra, c'è chi dice "ci vediamo dopo" e non si fa vedere e c'è chi dice "ci vediamo in Austria" e poi si eclissa. Giustamente, visto che siamo dei professionisti...

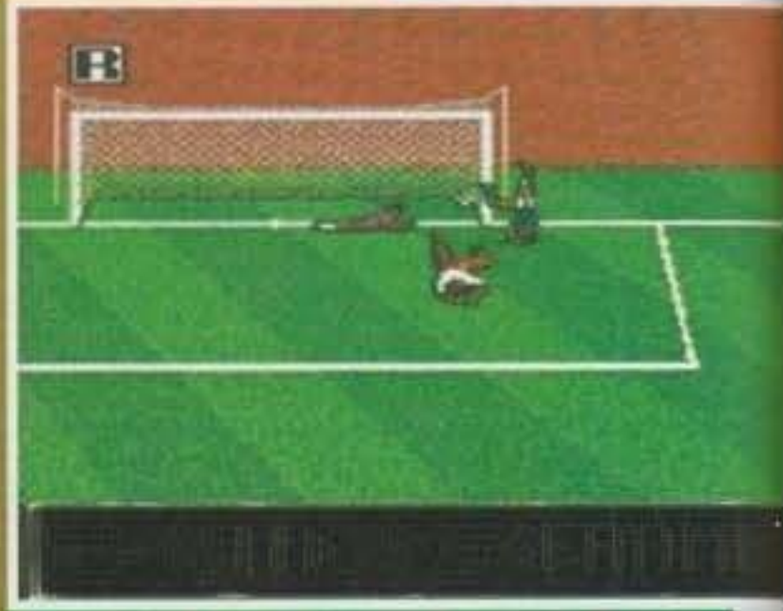
Il primo titolo di questo mese (ed è anche quello di copertina) è il nuovo titolo Core per MegaCD: stiamo parlando di Battlecorps, un interessante sparaspara in soggettiva che utilizza l'equivalente del Modo 7 del Mega CD. La musica è la parte migliore, a mio avviso, visto che il gioco vero e proprio è un po' confuso e soprattutto non è velocissimo. Comunque i redattori non sono del mio stesso avviso, ma che importa? Voi vi fidate di me, vero? Bravi.

Ecco Yogi che si china in avanti con aria invitante per... Beh, forse è meglio che non ve lo diciamo.

Outrunners infatti lascia un po' l'amaro in bocca, grazie alla totale assenza di varietà e a uno schema di gioco piattino e un po' datato (Out Run in doppio, vi basta?). Grafica e sonoro sono davvero notevoli, peccato che lo sia anche la sonnolenza che coglie il giocatore-tipo mentre guida una delle otto macchine disponibili. Se Sparta piange però Atene non ride (o era il contrario? Boh), visto che il SNES si becca una lentissima e ingovernabile versione di Eye of The Beholder a opera della Capcom. L grafica è stata riprodotta fedelmente, l'area di gioco è la stessa, le

Urban Strike, il terzo capitolo della saga di Desert Strike. bello, eh? Sì, lo so che non c'è né la preview né la recensione, ma ne parliamo nelle news...

Sparate al deposito di scorie chimiche per... Beh, distruggerlo (Super Battletanks 2).



Sono tutti morti o cosa? Voglio dire, 'sto Striker dovrebbe essere un gioco di calcio, non uno shoot'em-up...

Passiamo ora a Equinox per SNES, seguito dell'oscurissimo (ma non per chi ha un NES) Solstice. Si tratta di un platform/puzzle isometrico "di quelli vecchi", che ricorda vagamente gli antichissimi giochi per C64 in quanto a sostanza, pur potendo sfoggiare grafica e sonoro davvero a livelli molto alti. Insomma, un gran bel titolo, un po' oscuro e misconosciuto ma giocabile.

I possessori di Megadrive questo mese si sparano un nuovo gioco programmato direttamente dalla Sega, che però non raggiunge gli standard delle precedenti produzioni. La conversione del poco famoso coin-op

Outrunners. Chi l'avrebbe mai detto, eh?

Star Trek Next Generation in tutto il suo fulgore... Quasi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Vammm! Scorpion carbonizza Kano nella versione "potenziata" di Mortal Kombat per Mega CD.

Posa plastica per Hulk su SNES, che in questa foto sfonda a cazzottoni il visino di Trannus o comediavolosichiama.

cose da fare idem... E allora? E allora, come ho già detto, è lento da far paura e si controlla malissimo: EOB era nato per essere usato via mouse e basta. Peccato...

Le cose migliorano un pelino con l'ennesima licenza Disney: Goofy's Histerical History Tour, un platform game con Pippo come protagonista, programmato in maniera competente ma eccessivamente difficile (e nemmeno poi così tanto veloce). E' abbastanza divertente e tutto sommato giocabile, comunque vi farà venire più di una crisi isterica. Ma torniamo al Super NES: lasciati da parte beat'em-up e platform game, ecco arrivare un gioco di strategia abbastanza interessante, grafica in stile giapponese e zero azione. Se il vostro hobby preferito è schiacciare eserciti avversari tra lanci di missili e cannonate varie, probabilmente vi divertirete, nel caso contrario lo troverete parecchio noioso. Che sbadato! Dimenticavo il titolo: è Metal Marines, o per lo meno così si chiama in America e in Europa grazie alla commercializzazione della Mindscape. Troviamo poi la recensione di Out of this World per 3DO: se non siete stati troppo disattenti, vi sarete accorti che è stata pubblicata anche qualche pagina fa su questa stessa rivista, ma io devo pur scrivere qualcosa (fateme lavorà), ed ecco la mia opinione: ne potevano fare tranquillamente a meno. Voglio dire, i fondali sono davvero molto belli (digitalizzati), la musica è altrettanto interessante (suonata da CD) e il gioco alla fin fine è quello (quindi abbastanza divertente), peccato però che ormai ci abbiano giocato già tutti e quindi ci sia ben poco pubblico potenziale (tranne, ovviamente, quelli che si sono comprati il 3DO e vogliono a tutti i costi collezionare i giochi che escono). Comunque... Altro prodotto da bruciare all'istante: questa volta si tratta del simpatico Star Trek The Next Generation. Perché "simpatico" e perché "da bruciare"? Perché complessivamente è divertente, curato e piuttosto longevo, ma è anche basato su star Trek, e solo per quello merita di bruciare in eterno e tra mille tormenti. Non siete del mio stesso parere? Beh, pazienza, questo è un paese democratico. Dimenticavo, è per SNES.

Altra licenza, questa volta per Megadrive/Super NES/Game Gear, e proveniente dalla Marvel. Ebbene sì, la montagna di muscoli più verde del mondo è finalmente riuscita a ottenere un gioco tutto per sé. E che gioco: The Incredible Hulk è vasto, massiccio, pulito e parecchio accattivante. La grafica è curatissima (specialmente lo sprite del gelatone alla menta), il sonoro è composto da esplosioni e grugniti vari realizzati abbastanza bene e si riesce a fare davvero un sacco di male a tutti i vari (nonché sfortunati) omettini che si incontrano lungo la strada: è possibile prenderli a craniate, a cazzottoni, si possono stritolare, appallottolare, lanciare, schiacciare... Un vero spasso, insomma. L'unica nota negativa è forse l'eccessiva ripetitività (i livelli sono enormi e sempre uguali), una certa quale difficoltà e soprattutto la tendenza dell'essere chiamato Abominio a riapparire ogni due secondi, nonostante voi lo macelliate ogni singola volta. Bah, l'erba cattiva...

I Guerrafondai nintendofili questo mese oltre a Metal Marines si beccano anche il quadratissimo Super Battletanks 2, uno strano simulatore di carriarmati nel quale dovrete prendere parte ad alcune missioni dove il nemico sarà sempre di numero esageratamente superiore al vostro (voi siete uno, loro sono venti) e dove appaiono i primi veicoli blindati di cartapesta: gli avversari infatti si possono buttare giù semplicemente guardandoli, e questo vale sia per i carri sia per gli elicotteroni cattivissimi. Potenza dei videogiochi.

Il ritorno dei picchiaduro mutanti, questa volta per Mega-CD (e penso sinceramente sia il primo titolo di questo genere per questa macchina, se escludiamo Streets of Rage incluso nella compilation che regalano insieme al Mega Ciddo). Mortal Kombat è la classica operazione commerciale, questa volta però con dietro un po' di impegno. Il gioco infatti è rimasto esattamente lo stesso, con alcune piccolissime (ma anche apprezzabili) modifiche: musica suonata da CD, parlato "completo" (tutto quello che diceva il coin-op ora lo dice anche la scatoletta nera della Sega), animazioni migliorate e aumentate per quanto riguarda i frame, "codice" automatico (niente più ABACABB), filmatini digitalizzati (pochi, ma buoni) e una specie di video musicale come introduzione, beh, dovrebbe bastare, no?

Un gioco che sembra aver "attecchito" per console è Striker, della Special FX e pubblicato a suo tempo dalla Ocean. Esce infatti in questi giorni (e quando, sennò?) World Cup '94 Striker della Imagineer per SNES. E' un piccolo "remix" della versione precedente, grafica identica, gioco identico, opzioni (quasi) identiche... In più c'è tutta la manfrina dei mondiali, senza la licenza FIFA e quindi molto meno "realistico" (si fa per dire). Comunque, un gioco di calcio carino (non fosse altro per la possibilità di giocare il 5-a-side, o "calcetto").

Si passa a qualcosa di ben più bizzarro: Life Stage per 3DO è uno strano programma di progettazione degli ambienti (badate bene, ambienti e non case) nel quale potrete creare gli interni delle stanze più folli, sontuose o semplicemente interessanti che vi vengono in mente. Parecchio lento e parecchio originale, un titolo per pochi ma davvero coraggioso. Di ben altro stampo invece è Yogi Bear della Imagineer, il classico platform per SNES ultradifficile, ultranoioso e ben poco divertente - a chi piace Yogi, poi? Roba preistorica. Stendiamo un velo pietoso...

Notizia flash: recensita la versione Gameboy di Jungle Book, ormai il gioco lo sanno tutti com'è, quindi facciamo così: più piccolo, meno colori, più confuso (il "blur" dello schermo è sempre quello). Di pari interesse risulta Fun & Games per SNES, una specie di "educativo" esageratamente svogliato e poco interessante - carina solo la sezione di paint.

Le preview se la cavano abbastanza bene tra Flink, il nuovo gioco dei programmatori di Lionheart (e sembra anche carino) e The Lawnmover Man per Mega CD (conversione pari pari da PC, purtroppo o per fortuna). La rivista viene chiusa dall'invadentissimo e pelosissimo Giancarlo, che prosegue con il suo specialone su Addams Family e inizia quello tutto nuovo di Goof Troop. Emozionante, eh? Beh, io passo alle didascalie, voi tornate pure ai vostri PC/Amiga...

Ancora Hulk, questa volta per Megadrive e tutto intento a lavorarsi un ignaro paio di soldatini (hmm!).

Ecco a voi Flink, la nuova produzione dei programmatori di Lionheart.

Non si direbbe, ma questo Equinox per SNES è veramente un gran bel giochino.

Eye of the Beholder. Anche questo, difficilissimo da indovinare.

Il gioco di copertina di CM di questo mese: Battlecorps. Need we say more?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER WORK

AMIGA 1200 Kit DYNAMITE (2 GIOCHI + 3 PROGRAMMI)	£. 699.000 (IVA Compresa)
AMIGA 1200 Kit DYNAMITE + HARD-DISK 170 MB	£. 1.299.000 (IVA Compresa)
AMIGA 1200 Kit DYNAMITE + HARD-DISK 250 MB	£. 1.380.000 (IVA Compresa)

Via Rivoli, 38 / A
10043 ORBASSANO (TO)
Tel. 011 / 903.15.67
Fax 011 / 903.46.48

- VENDITA PER CORRISPONDENZA
- SPEDIZIONI A DOMICILIO A MEZZO CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO.

PC 3,5" / CDMPC	Prezzo £	AMIGA	Prezzo £
CANNON FODDER (3,5")	85.000	AMITOT (Totocalcio)	54.000
FLIGHT SIMULATOR 5,0 (3,5")	125.000	CANNON FODDER	65.000
HAND OF FATE (3,5")	99.000	CHAMP. MANAGER '94 ITA	65.000
HEIMDALL II (3,5" / CDMPC)	85.000	CHAOS ENGINE A 1200	65.000
IL TAGLIAERBE (CDMPC)	99.000	DIGGERS	85.000
MAD DOG MCCREE (CDMPC)	120.000	DONK	38.000
MEGARACE (CDMPC)	85.000	HEIMDALL II	75.000
MICROCOSM (CDMPC)	145.000	HEIMDALL II A 1200	75.000
RETE 2! (3,5")	65.000	INNOCENT	95.000
STRIKE COMMANDER (CDMPC)	145.000	SIMON THE SORCERER A 1200	95.000
TFX (CDMPC)	109.000	WINTER OLYMPICS	85.000
ULTIMA VIII PAGAN (3,5")	159.000	WIZKID	38.000
WORLD CUP '94 (3,5" / CDMPC)	85.000	WORLD CUP '94	75.000

AMIGA 600	£. 429.000	SOFTWARE SCALA HT 100 AMIGA	£. 180.000
ESPANSIONE 512 Kb A 500 INTERNA	£. 65.000	SOFTWARE SCALA MM 300 AMIGA	£. 633.000
ESPANSIONE 1 Mb A 600 INTERNA	£. 118.000	SOFTWARE DELUXE MUSIC AMIGA	£. 107.000
ESPANSIONE 2Mb ESTERNA A 500 / A 1000	£. 320.000	**INTERFACCIA MIDI AMIGA**	**£. 39.000**
ESPANSIONE 1Mb ESTERNA A 1200 / A 600	£. 198.000	HARD DISK 80 Mb INTERNO 2,5" AMI	£. 520.000
ESPANSIONE 2 Mb ESTERNA A 1200 / A 600	£. 352.000	HARD DISK 170 Mb INTERNO 2,5" AMI	£. 720.000
ESPANSIONE 4 Mb ESTERNA A 1200 / A 600	£. 661.000	DRIVE ESTERNO PASSANTE AMIGA	£. 145.000
ESPANSIONE 1 Mb INTERNA A 500 Plus	£. 107.000	MOUSE AMIGA 3 TASTI	£. 49.000
DIGITALIZZATORE VIDEO VIDI 12 V.2.0	£. 299.000	JOYSTICK INFRAROSSI AMIGA	£. 44.000
DIGITALIZZATORE VIDEO VIDI 12 Real Time	£. 499.000	TV TUNER CON TELECOMANDO	£. 179.000
SCANNER ALFASCAN 800 dpi 256 Grigi	£. 357.000	ALIMENTATORE AMIGA	£. 95.000
SCANNER ALFACOLOR 4096 Colori	£. 899.000	JOYSTICK A PEDALE AMIGA	£. 49.900
GENLOCK ROCKGEN PLUS	£. 439.000	***PREZZI IVA COMPRESA***	

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594 r.a.
FAX 0142.782112
DANYTEL 0142.453421
Casella vocale 8888

ALCUNI NOSTRI PREZZI — GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTE	650	620	590
MICRO DISK 3,5 2D DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTE	1.000	900	850
BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI			L. 14.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500			L. 50.000
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE			L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2			L. 39.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 O 5 1/4			L. 5.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120" L. 3950		180" L. 4450
DATA CARTRIDGE 3M DC 2120 FORMATTATE XIMAT 120/250 MB			L. 39.500

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA. Spedizioni postali espresse in tutta Italia. Spese di spedizione: L. 12.000 fino a 3 kg. L. 13.000 fino a 5 kg. L. 16.000 fino a 10 kg. L. 18.000 fino a 15 kg. L. 20.000 fino a 20 kg. Note: cento disk 3 1/2 pesano all'incirca kg. 2,5 con imballo.

NOVITÀ! Nasce **DANYTEL** al n. 0142/453421, il tuo servizio di caselle vocali personali. In linea 24 ore su 24 per ricevere o inviare messaggi in modo riservato e personale con codice segreto. Risponderà a tutte le chiamate registrandole; potrai poi ascoltarle da qualunque luogo. Potrai accedere anche a tutte le rubriche presenti nel sistema e lasciare messaggi e ricevere risposte alla tua casella vocale. **Rubriche**: Informatica, Affari, Cuori solitari, Incontri, Feste, Locali e ritrovi, Top ten, Varie, Messaggi simpatici. **Tariffe**: 1 mese L. 25.000, 3 mesi L. 60.000, 6 mesi L. 100.000, 1 anno L. 180.000. Oltre all'abbonamento si paga solo il costo di una telefonata urbana (L. 127 + IVA a scatto, tariffa notturna 37 secondi a scatto; vedi tariffe Sip sulla guida telefonica).
PER INFORMAZIONI: 0142/76396

❑ INVIATEMI GRATUITAMENTE IL VOSTRO **CATALOGO ILLUSTRATO**

❑ DESIDERO ULTERIORI NOTIZIE SU **DANYTEL** SENZA IMPEGNO DA PARTE MIA

SIGNOR
VIA
CITTÀ CAP
TEL.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

OFFERTE MSDOS

COMPUTER 486 DX-50 LB
4MB RAM
SVGA 16.8 M.COL. LB
HARD DISK 250 MB
DRIVE 1.44
MONITOR SVGA
L.2.150.000 + IVA

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

PREZZI SPECIALI AI RIVENDITORI

TITOLO	AMI	IBM
1942 Air Pacific		115.000
Ambermoon	Tel.	
Arcade Pool	35.000	
Beethoven		85.000
Benefactor	Tel.	
Blake Stone		19.000
Brian The Lion	75.000	
Champ.Manager 93/94 ita	65.000	75.000
Cliffhanger	65.000	
Cool Spot	75.000	
Crash Dummie	55.000	
Darkmere	65.000	
Detriot		95.000
Dracula	65.000	
Dungeon Hack		95.000
Evasive action		85.000
F1	55.000	65.000
Fleet Defender F-14		135.000
Globdule	65.000	
Hexx		55.000
Impossible Mission 2025	65.000	
In Extremis		105.000
Isle Of The Dead		95.000
James Pond III A1200	75.000	
K240	65.000	
Kick Off III	55.000	65.000
Last Action hero	65.000	
Legacy of Solaris	65.000	Tel.
Mech Commander		Tel.
Methane Brothers	55.000	
Mr.Nutz	45.000	
Out Post		Tel.
Perihelion	75.000	
Rete 2		65.000
Ruff Tumble	Tel.	
Sango Fighter		Tel.
Scenary fs5 Washington		65.000
Sea Wolf		155.000
Sensible Soccer New Int.	45.000	45.000
Sensible World Soccer	Tel.	
Shadow Caster		125.000
Sierra Soccer	75.000	
Super Frog		65.000
The Elder Scrolls:Arena		125.000
Theatre Of Death		55.000
Ultima VIII		135.000
Unatural Selection		135.000
Wolfenstain 3D		45.000
World Cup '94	75.000	85.000

TITOLO	AMI	IBM
Armour Geddon II	Tel.	
Battletoads	45000	
Beneath At Steel Sky	95.000	105.000
Bubba'N Stix	65.000	
Cannon Fodder	65.000	85.000
Doom		85.000
Elfmania	65000	
Empire Soccar 94	65000	65000
Fifa Int. Soccer	Tel.	Tel.
Flight Simulator V		95.000
Heimdall II	75.000	85.000
Innocent	85.000	95.000
Mortal Kombat	65.000	75.000
Overlord		Tel.
Puggsy	75.000	
Second Samurai	65.000	
Settlers	85.000	85.000
Sim City 2000		125.000
Simon The Sorcerer	85.000	95.000
Them Park		Tel.
Total Carnage	65.000	
Alquadim Cd Rom		95.000
ATP Usa Cd Rom		165.000
Battle Isle II Cd Rom		125.000
Daemons Gate Cd Rom		85.000
Dark Legion Cd Rom		85.000
Darkseed Cd Rom		105.000
Dragon Laire Cd Rom		75.000
Dungeon Of Dominance Cd Rom		125.000
Goblins III Cd Rom		145.000
Inca II Cd Rom		145.000
Innocent Cd Rom		95.000
Kama Sutra Cd Rom		75.000
Lawnmower Man Cd Rom		125.000
Mad Dog MCcree Cd Rom		75.000
Megarace Cd Rom		85.000
Pacific Strike Cd Rom		135.000
Patrician Cd Rom		95.000
Ravenloft Cd Rom		115.000
Rebel assault Cd Rom		145.000
Reunion Cd Rom		Tel.
Strike Commander Cd Rom		135.000
Strip Poker CD Rom		45.000
Syndicate Plus Cd Rom		145.000
The Horder Cd Rom		135.000
Tie-Fighter Cd Rom		Tel.
Ufo Cd Rom		115.000
Ultima VIII + Speach Cd Rom		175.000
Who Shot Jonny Rock? Cd Rom		105.000

Judax Software
Via Bagli n° 63
47037 Rimini

Tutto il softaware e l'Hardware Multimediale del momento per PC Ms-Dos/Windows.
Arrivi settimanali dagli Usa & Inghilterra su Floppy & CD-ROM.

Richiedici subito il Ns. listino, te lo invieremo subito a Ns. Spese!!!

Judax Want You!!!
Voi pubblicare un tuo Videogioco, sai programmare, disegnare, suonare con il computer scrivici subito!!!

Spaziotre

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITA'

P.le Archinto, 9 - Milano
Tel. 02/69001255
Fax 02/69001277

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quattro belle pagine di

BOVABYTE

speciale ESTATE 1994

Quattro pagine da staccare e buttar via!!!

BOVABYTE SI FA IN QUATTRO!!!

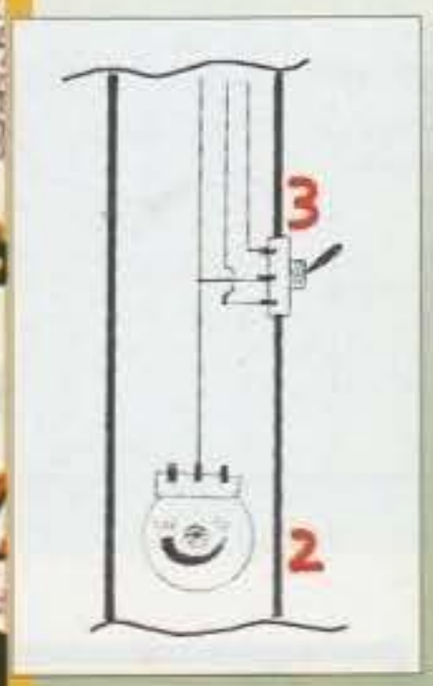
Abbiamo dovuto lottare come disperati, ma alla fine ce l'abbiamo fatta: grazie alle vostre numerosissime richieste, siamo riusciti a strappare ben quattro pagine di bovate varie! In fondo i mesi estivi sono tradizionalmente quelli in cui i nostri cari computer mangiano meno corrente eletterica, abbandonati (giustamente) dai loro padroni in cerca di sole e belle ragazze (o bei ragazzi, dipende). Così anche TGM si adegua, allargando lo spazio della rubrica più "leggera" e sicuramente più fuori di testa presente in tutta la rivista. Ma cosa dire di questa splendida stagione? Estate, tempo di sole, mare e belle canzoni. Bisogna dire che vi siete impegnati, soprattutto per ciò che concerne queste ultime, con indomito vigore. Grazie, le parodie che ci avete inviato sono tutte molto belle, ma tra le tante abbiamo voluto premiare quelle di Alessandro "Protralex" Roncolato, Alessandro Cavallo, Daniele Celani e Roberto Conte, davvero le migliori. Potete, come al solito, cantarle in qualche karaoke club. Ma non fatevi sentire dagli autori originari, potrebbero linciarvi (e farebbero benone)! Noi intanto vi lasciamo alla lettura di questo incoerente angolo di BovaByte augurando a tutti voi delle fantastiche vancanze, possibilmente più tragiche di quelle che Davide Manzi ha illustrato per noi nelle ultime due pagine, chiusi in casa a fare tutti i compiti assegnativi, oppure in cerca di straniere dalle quali ottenere solo una lunga sfilza di due di picche. Datevi dunque allo sci estivo ben consapevoli che gli alberi sono lì apposta, oppure al nuoto sfrenato in mezzo ai pescecani. E la sera, divertitevi: tanto in discoteca troverete il gaurro che vi rullerà di kartoni, e la ragazza che siete finalmente riusciti a portare alla spiaggia... potrebbe sempre essere un travestito!

Noi Bovas

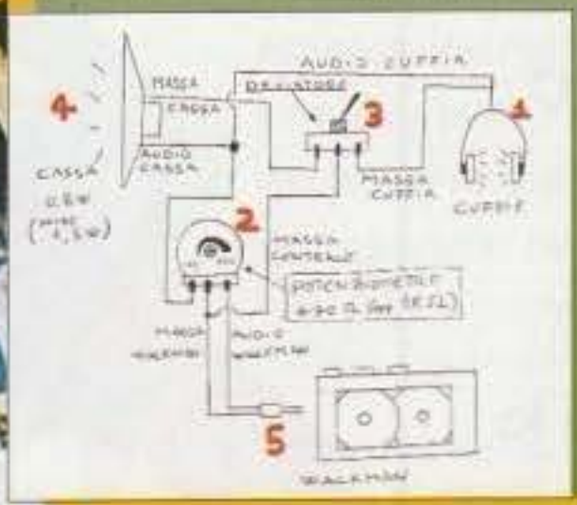
PS: un ringraziamento finale anche a Luigi Bruzzone, che ci ha inviato il fondino che vedete pubblicato sotto i box.

L'apoteosi massima del Gaùrro
LO ZAINETTO MULTIMEDIALE

Stefano Stalla vi spiega come fare le figure più atroci disponendo di uno zaino, di un walkman, e di un altoparlande da 1,5W.



Se pensavate che l'amplificatore per Walkman pubblicato sul numero di gennaio di BovaByte, fosse quanto di più ridicolo e fuori di testa per attirare l'attenzione, rimarrete letteralmente sbalorditi da quanto il nostro creativo perito elettronico di redazione (Sxs) ha deciso di proporvi per l'estate: il primo zainetto multimediale, col quale ascoltare la musica ovunque: basta inserire una fonte audio in una tasca (e collegarla al relativo spinotto per le cuffie) e il gioco è fatto! Ma spieghiamo senza esitazione come funzica l'artifubio, un vero compromesso tra serio e faceto, tra utile e dilettevole, tra umano e subumano, naturalmente facendo ampio riferimento alle foto e agli schemini elettrici annessi. I numeri che citeremo di seguito, sono infatti comuni tra tutti i documenti fotografici e grafici pubblicati. Il materiale necessario è il seguente: 3 mt circa di cavetto stereo, un paio di cuffie possibilmente vecchie (1), un potenziometro da 470 Ohm o 1 KOhm (2), un deviatore (3), un altoparlante da 0,8 oppure 1,5 W (4), un walkman o qualcosa altro con cui fare casino. Procuratevi inoltre dei laccetti per fissare i cavi dentro lo zaino. Per prima cosa dovete tagliare il cavo delle cuffie almeno 20cm prima dello spinotto (5): quest'ultimo finirà nella tasca in basso dello zaino. Spelate il cavetto con lo spinotto e collegate la massa al centro del potenziometro, e il filo porta-audio (quello più piccolo al centro) al fondoscala (valore 0) dello stesso. Dal potenziometro dovranno dunque uscire due fili: il primo, collegato sempre al centro sarà la massa di tutto l'impianto, il secondo, invece, uscente dal terzo terminale, sarà il cavo porta audio del sistema (segnato in blu). Passiamo così al deviatore. Collegate la massa centrale dal potenziometro a quest'ultimo (nell'attacco centrale) mentre a destra e a sinistra collegate rispettivamente i cavi massa delle cuffie e dell'altoparlante. Ricordatevi infine di collegare i tre cavi che portano l'audio, in un unico nodo (puntone blu). Questo è lo schema teorico, le misure precise del cavo dipendono dalla lnghezza del perimetro dello zaino (i cavetti vanno infatti fissati agli spigoli del medesimo, con i laccetti di cui si parlava prima). Fissate infine l'altoparlante nella tasca alta dello zaino (stando attenti a non rompere la membrana), e dopo aver collegato le cuffie, sarete dei perfetti tamarri! Buon cuccaggio!!!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KARAOKE CORNER

Invece di "Su e giù"... SU E GIU' PER L'ORTICELLO (Vernice/Cavallo/Celani/Conte)

Certi giorni non so come arare
il trattore non parte
nessuno che viene a zappare
prendo l'aratro e comincio a girare
su e giù per l'orticello
sperando di poterlo arare

e coltivavo su su su
e coltivavo giù giù giù
su e giù su e giù
zappo io e mi zappo sulle dita
ma questa zappa qui non l'ho mai pulita
zappo io o aro col trattore
ma l'importante è che zappi a tutte le ore
tutte le ore

certi giorni ho la zappa pultia
certi altri voglio farla finita
un attimo prima coltivo come un pazzo
un attimo dopo mi son già rotto il ca$$o

e coltivavo su su su
e coltivavo giù giù giù
su e giù su e giù
zappo io e mi zappo sulle dita
ma questa zappa qui non l'ho mai pulita
zappo io o aro col trattore
ma l'importante è che zappi a tutte le ore
tutte le ore

ma ti ricordi
quella volta sopra quel trattore
io volevo a tutti i costi piantare un melone
anche a te non dispiaceva
solo che non era la stagione giusta
e più mi dicevi così
più cresceva robusta

e coltivavo su su su
e coltivavo giù giù giù
su e giù su e giù
zappo io e mi zappo sulle dita
ma questa zappa qui non l'ho mai pulita
zappo io o aro col trattore
ma l'importante è che zappi a tutte le ore
tutte le ore

Invece di "Come mai"... DOVE VAI (Pezzoli/Repetto/Roncolato)

Le noddi mie vinivano laggù in Viale Ungheria
Davandi all'ambajata io ber il voglio di via
E mi drovavo a sgriver li ghilomedri di moduli
sberando di boder resdare qui
"E' inutile tentare sai non te lo daranno mai"
digeva l'imbiegado e boi ormai ero nei guai
Mi sendo un bò gredino ma io benso a guesda Idalia gua
Ber me è il biù bel baese ghe gi sia...
E boi all'imbrovviso, sei arrivado du
gon guella dua divisa a draddi rossa e blu
una guodidiana guerra ber la nazionalidà
avrei vaddo anghe la guerra ber rimanere

"Dove vai? In Paraguay? In Cile o a Santafè?"
Non so angora se imbargarmi o prendere un giardér
"Dicci dove andrai, in Uruguay? In Messico o a Madrid?"
So soldando ghe broverò a ridornare gui....

Gli amigi se sabessero dove mi drovo io
bensare ghe gradevano ghe vossi andado a Rio
In Rue de Ninos 23, a lavorare in un gavvè
Il barman biù simbadigo ghe g'è!
E boi all'imbrovviso, sei arrivado du
gon guella dua divisa a draddi rossa e blu
una guodidiana guerra ber la nazionalidà
avrei vaddo anghe la guerra ber rimanere

"Dove vai? In Paraguay? In Cile o a Santafè?"
Non so angora se imbargarmi o prendere un giardér
"Dicci dove andrai, in Uruguay? In Messico o a Madrid?"
So soldando ghe broverò a ridornare gui....

"Dove vai? In Paraguay? In Cile o a Santafè?"
Non so angora se imbargarmi o prendere un giardér
"Dicci dove andrai, in Uruguay? In Messico o a Madrid?"
So soldando ghe broverò a ridornare gui....

Invece di "Strani Amori"... STRANI ODORI (Pausini/Celani/Conte)

Mi dispiace l'acqua è andata via
ma sapevo che era una bugia
quanto puzzo sulle ascelle sue
che promette e non si lava mai
strani odori che sconvolgono
ma in realtà non sono i tuoi
E la senti anche al telefono
la puzza delle ascelle sue
con il cuore nello stomaco
un gomitolo di vomito
lì da sola con la nausea
ma perché restano, sono
strani odori che fanno perdere
tutti i sensi e tra la forfora
quante croste lì, lì da togliere
ragni e rospi da cacciare via
Sono odori che spesso a questa età
si diffondono dentro quest'anima
che si interroga senza decidere
se è un odore che fa per noi
E quante notti perse a piangere
togliendo quelle croste che...
...che non riesci più a far saltar via
dalla pelle dell'ascella tua
grandi odori che straniscono
ma perché restano, nell'aria
Strani odori che vanno e vengono
dalle ascelle tue che li emanano
puzze vere che ti appartengono
e rimangono intorno a te
Strani odori... tragici
ma purtroppo... liberi
strani odori mettono nei guai
ma in realtà uccidi noi
Strani odori... tragici
ma purtroppo... liberi
strani odori che non fanno vivere
e arrivano qui da noi
Mi dispiace devo andare via
questa volta io mi laverò
perché ho voglia di un odore puro
come te...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I REDATTORI IN VACANZA!!!

Abbiamo chiesto a una zingara di leggere il futuro vacanziero nostro e di tutti i colleghi. Lei, per contro, ci ha chiesto se volevamo il futuro da cinque, da dieci o da cinquanta mila lire. Noi, ovviamente, abbiamo subito optato per il futuro più "economico", e così, ecco a voi ciò che improbabilmente ci riserverà il fato...

MAX REYNAUD

Iniziamo la nostra rassegna con il beneamato caporedattore, che dopo un anno di fatiche e di nottate passate a Milano in Redazione, ha finalmente deciso di spostare le sue affaticate membra alle Canarie. Peccato però che la crisi economica abbia messo il suo zampino, e così Max sarà costretto a risparmiare su qualcosa. Sul viaggio, per esempio... Ma il nostro prode CR non si darà certo per vinto, allenandosi nel frattempo all'uso del fido frustino "sollecita-redattori".

JACK & DAVE

I Bovas sono andati in villeggiatura. Mentre Paolo si darà alla pesca, i prodi Dave e Jack si daranno all'arte ginnica, purificando con lo sport i polmoni intrisi dello smog milanese. Non mancheranno di praticare footing immersi nella natura incontaminata, e i tuffi nelle limpide acque della riviera adriatica, tra le verdi lattine e il profumo dell'immondizia estiva, senza naturalmente dimenticare le innocenti zanzare festose...

PAOLONE

E dove andrà l'indomito redattore di Bovabytiana memoria? Mentre Dave si darà con Jack allo sport, Paolone si dedicherà (per la prima e probabilmente ultima volta in vita sua) alla pesca, finalmente libero dal peso redazionale ma soprattutto lontano dai maledettissimi bambinetti scassaballe con le manine pacioccose, che -detto per inciso- odia a morte. A proposito, si è dimenticato che pure loro vanno in vacanza...

ALEX & WILLY

Il caporedattore di ConsoleMania ha deciso di recarsi ad EuroDinsey con metà BBros, ma la crisi economica di cui parlavamo prima li costringerà a dirottare per Gardaland. Ma loro non si scoraggeranno, anche grazie al bramoso desiderio di provare le alte velocità. Detto tra noi, non avranno a che fare solo con "quel" tipo di velocità...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHIN & GIORGIO

E l'altra metà dei BBros? Si dedicherà all'assistenza sociale, naturalmente! E lo farà in grande (anzi, "in grosso") con Shin, reduce dalle fatiche di CD Magazine e bisognoso di fare qualche buona azione. Solo che alla fine avranno bisogno di uno che assista loro due...

LUKE & BDM

Luca Reynaud e Stefano Petrullo si daranno invece all'alpinismo, dedicandosi anima e corpo allo scalo della terribile "collinetta delle vacche", alta la bellezza di 112 metri. E non finirà certo qui! Colti da un impeto di eroismo, si spingeranno fino ai piedi del monte Ruazzo, ma senza spingersi oltre in quanto BDM si ricorderà improvvisamente di soffrire di vertiggini (colpa sua, così impara a fumare tutte quelle sigarette! NdBovas)

ZIO STEFANO & TUONO MAX

E i nostri showman di redazione, invece, cosa faranno mai? La fatucchiera non ha avuto dubbi: attirati da una pubblicità che recitava "una vacanza fuori dal normale, eccitante e... senza veli!", Stefano Gallarini e Massimiliano Coltorti finiranno dritti dritti in un campo nudisti, ubicato in una sperduta isoletta dei tropici e senza alcuna via di scampo...

MIRKO MARANGON

E TMB? Cosa farà Mirko una volta terminato il Talent Scout? Beh, dovete sapere che l'impavido redattore è sempre stato un fan dello sci d'acqua, ma non ha mai fatto caso al fatto che, nel mare, ci sono anche le boe. E così ne prenderà tre o quattro (e fin qui tutto bene) direttamente nello stomaco, finchè qualcuno non lo multerà a 50Km dalla riva per divieto di sosta...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

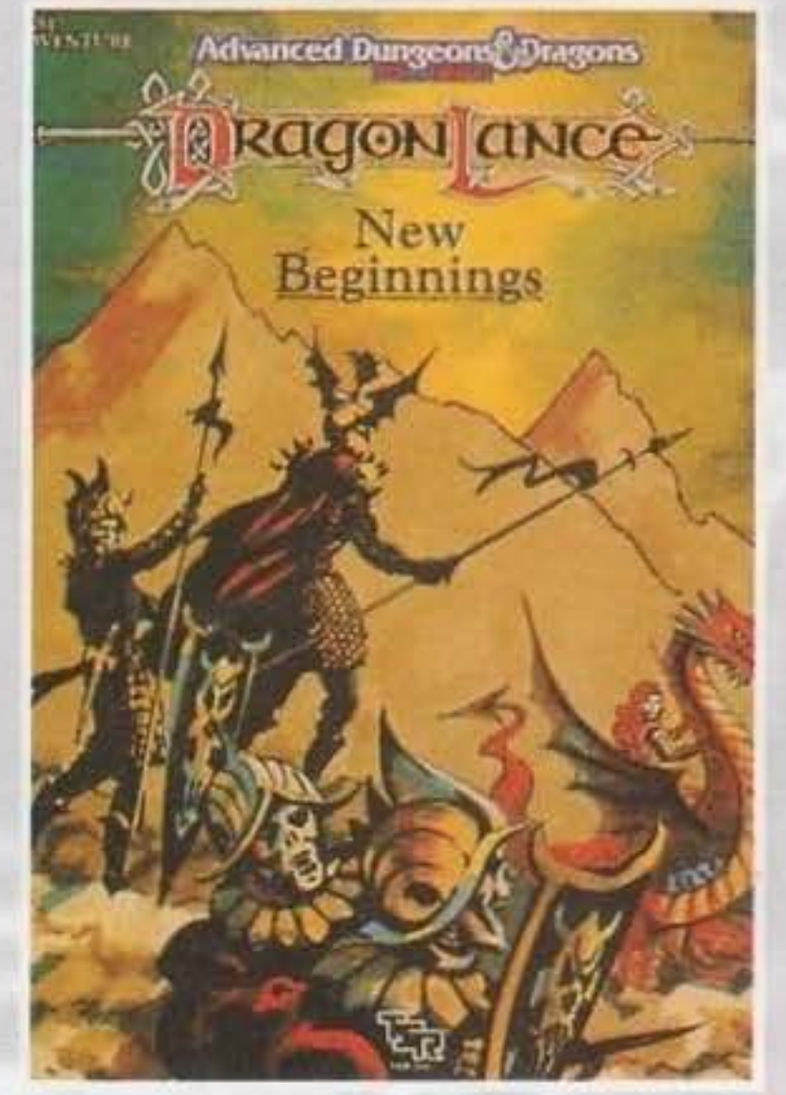
ADVANCED DUNGEONS &DUNGEONS

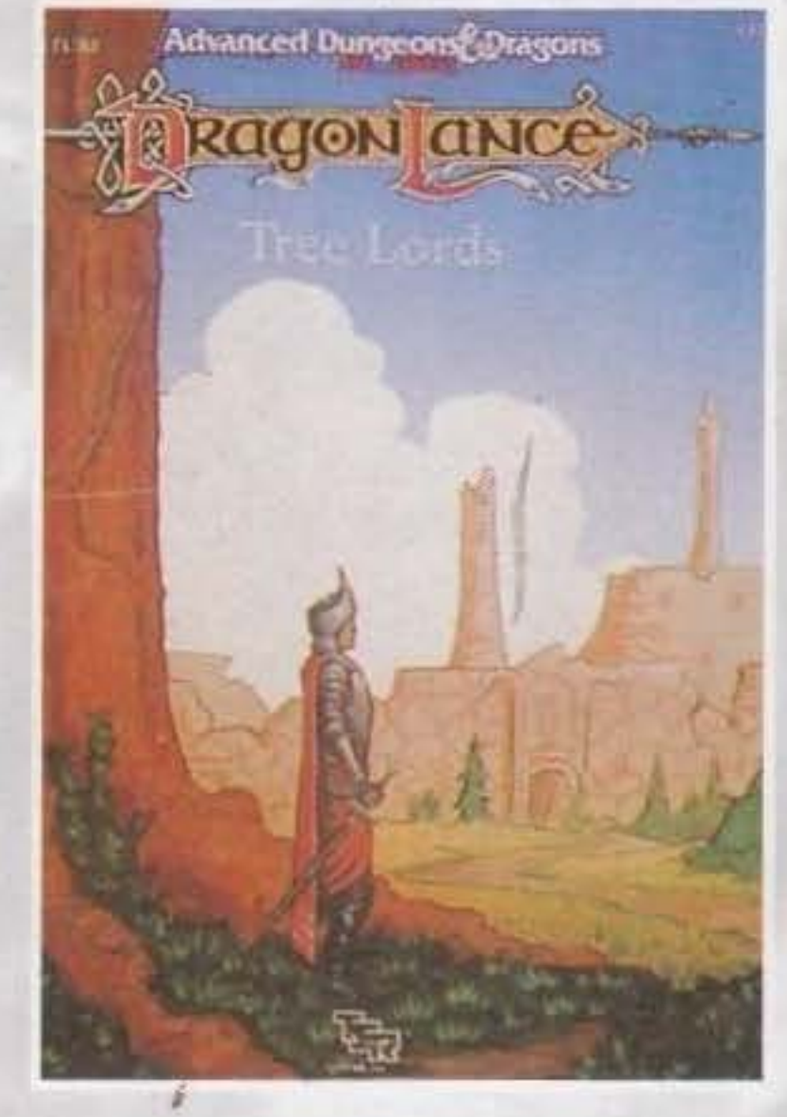
Forse non tutti lo conoscono, non tutti lo amano (e io, lo ammetto, faccio parte di questi) e non tutti lo aspettano con ansia, ma su un punto non si può che essere concordi: Advanced Dungeons & Dragons, ora disponibile in italiano, è l'evento ludico dell'anno!
Andrea Fattori

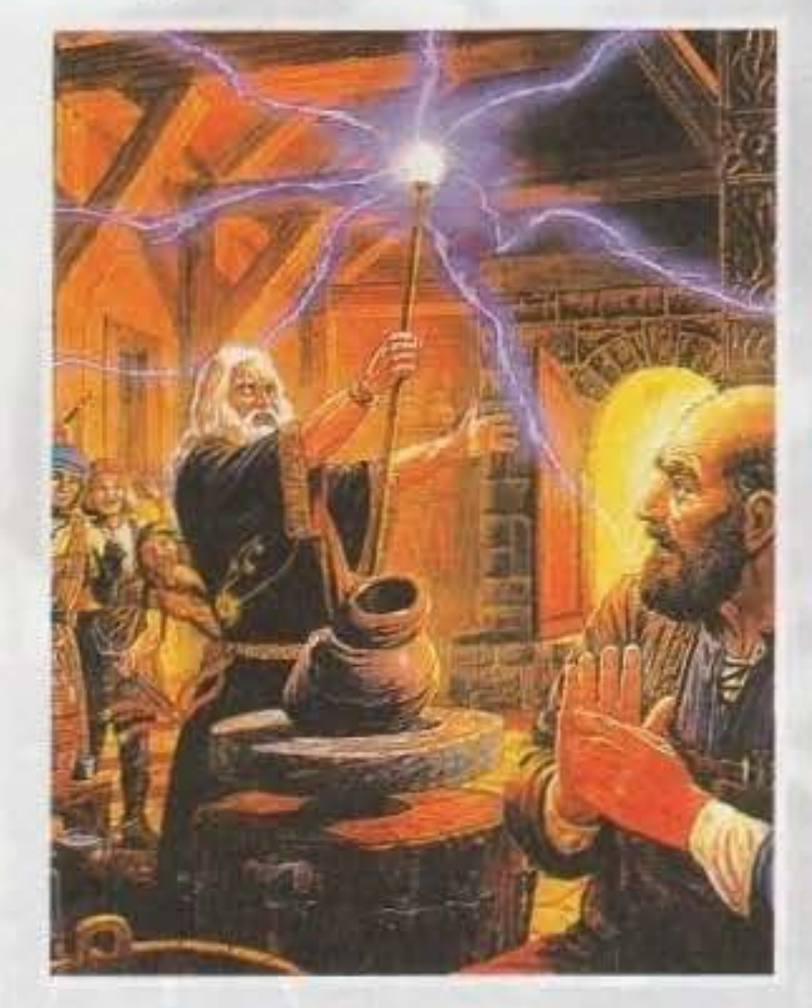
Qualche numero addietro vi abbiamo parlato della nascita e del successo di Advanced Dungeons & Dragons, uno dei primi Giochi di Ruolo della storia nonché un Hit di tutti i tempi per quanto riguarda le vendite. Ora, con l'uscita del Manuale del Giocatore e di quello del Dungeon Master, è arrivato il momento di guardare in dettaglio come funziona l'epico titolo creato da Gary Gygax.
I due volumi, che come è facile intuire vengono dedicati rispettivamente a giocatori e Master, contengono teoricamente tutto quello che può servire per giocare. In realtà, nessuno dei due prevede informazioni sui mostri che popolano i mondi di AD&D, né tantomeno avventure da giocare. In ogni caso, se siete dotati di fantasia e avete tempo per rimediare a questa mancanza, potete iniziare subito a lanciarvi nelle avventure del più celebre GdR fantasy della storia. Altrimenti, non vi resta che aspettare l'uscita del Compendio dei Mostri e di un modulo (sulle date non ci pronunciamo).

MANUALE DEL GIOCATORE

Primo dei due libri a essere stato lanciato sul mercato, il Manuale del Giocatore è indispensabile per potere comprendere i meccanismi di AD&D, e deve essere letto anche (meglio, soprattutto) dal Game Master. Tutto quello che dovete sapere per potere dare vita a un personaggio è racchiuso qui dentro, dai dati di carattere puramente tecnico a una completa lista di equipaggiamento, oltre a una rapida spiegazione dei meccanismi di gioco.
Advanced Dungeons & Dragons prende manifestamente le proprie mosse dal più arcaico Dungeons & Dragons, del quale vuole essere una versione più complessa e dettagliata. Ritroviamo innanzitutto una simile struttura nella creazione dei personaggi: ognuno possiede sei caratteristiche di base - Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma - che servono a determinare le capacità psico-fisiche iniziali. Queste vengono determinate tramite il lancio di tre dadi a sei facce e, almeno inizialmente, non subiscono alcuna variazione. In un secondo tempo, il giocatore si trova a dovere effettuare due scelte basilari per il futuro del proprio personaggio: la razza e la Classe di appartenenza. Come sicuramente sapranno non solo i giocatori di ruolo, ma anche tutti gli esperti videogiocatori, ogni regno fantasy che si rispetti deve offrire una minima scelta in questo campo, e AD&D non vuole certo mancare. Troviamo, innanzitutto, Uomini, Nani, Elfi, Halfling (gli Hobbit di Tolkien, leggermente diversi per carattere) e Mezzelfi, ciascuno dei quali possiede delle particolari connotazioni fisiche e mentali, che si traducono in bonus e malus relativi ad alcune delle caratteristiche principali: ad esempio, un Nano avrà una costituzione maggiorata e un carisma penalizzato, mentre per un Elfo sarà la costituzione a calare e la destrezza ad aumentare. Per quanto riguarda le Classi di appartenenza, la scelta è ancora più vasta: Guerriero, Paladino, Ranger, Mago (con nove diverse scuole di magia, per evitare di rendere monotono il gioco) Chierico, Druido, Vagabondo, Ladro e Bardo. Per coloro che utilizzano Dungeons & Dragons come parametro di riferimento, e che quindi non conosceranno tutti le classi citate, precisiamo che il Paladino è un Cavaliere totalmente devoto al bene (anche se è una descrizione molto limitativa), il Ranger un perfetto uomo dei boschi, il Druido colui che ha messo la propria anima in comunione con la natura, il Vagabondo un avventuriero tutto fare (lascia perplessi la traduzione...) e il



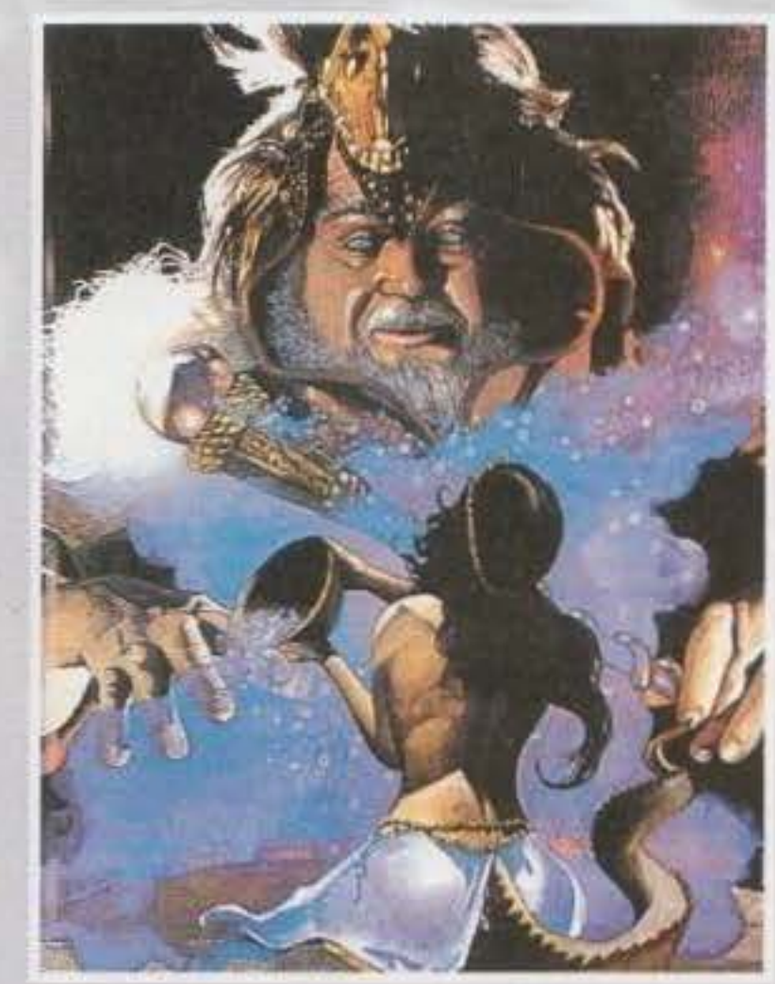




http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



bardo una sorta di Mago che utilizza il potere della musica. A proposito di poteri arcani, i Maghi possono scegliere di specializzarsi in una delle nove scuole, oppure imparare un po' da tutte, raggiungendo però livelli di abilità molto minori.
Una sostanziale differenza rispetto a D&D è la possibilità di combinare, a proprio piacere, Classi e Razze: il Guerriero, quindi, non dovrà per forza essere un umano, e lo stesso per tutti gli altri personaggi. Esiste inoltre la possibilità di specializzarsi in più di una classe; arrivando a unire il potere delle armi a quello della magia, magari condendo il tutto con l'abilità di un ladro. Naturalmente le regole che controllano queste opzioni sono estremamente precise e severe, per evitare di dare vita a personaggi troppo potenti.

Una volta effettuate le scelte di base, si passa alla distribuzione dei punti nelle Abilità Secondarie e nelle Caratteristiche: queste servono a stabilire tutti quei fattori dipendenti dall'addestramento ricevuto, quali il combattimento armato e le conoscenze, e vengono naturalmente influenzati da Classe e punteggi delle Caratteristiche Primarie. L'adozione di un sistema di questo genere - che in D&D verrà introdotto solo nelle espansioni più recenti - permette di generare personaggi estremamente diversi tra loro, anche quando Classe e Razza coincidono. Un aspetto che invece è ben presente nel D&D classico, e che viene opportunamente modificato, è l'Allineamento: per Gary Gygax sembra infatti essere fondamentale che ciascun giocatore dichiari, a priori, come si comporterà il proprio personaggio, arrivando addirittura a suggerire delle penalità per coloro che escono dai termini prefissati. Ancora una volta troviamo le tre tendenze principali - Legale, Neutrale e Caotico -, ma in AD&D assumono una duplice funzione: un primo riferimento per quanto riguarda le norme comportamentali (rispetta la legge, la ignora o la viola apertamente) e un secondo rivolto al carattere di fondo (buono, neutrale o cattivo). Questa duplice espressione dell'allineamento permette di avere fino a nove diverse tendenze comportamentali, abbastanza da garantire una certa varietà di gioco.
Con i punteggi principali ormai distribuiti, non resta che dare un'occhiata a ciò che ci si vuole portare dietro, un altro aspetto fondamentale dei GdR fantasy. Ed è qui che Gygax inizia a fare affiorare il proprio amore per le tabelle, fornendo un completo (e complesso) sistema per stabilire l'ingombro dato dai vari oggetti: altezza, peso, forza, tutto partecipa a stabilire il peso che ogni personaggio è in grado di portarsi in giro, con relative penalità per coloro che superano la soglia massima. Un intero capitolo viene quindi destinato ai diversi sistemi di locomozione, dalla corsa al nuoto alle arrampicate, dettagliando per ogni singolo caso l'influenza dell'equipaggiamento e fornendo dati su quello che i diversi personaggi sono in grado di fare, in relazione ai propri punteggi. Ancora una volta, Gygax cerca di coprire tutti i campi possibili, evitando al Dungeon Master l'imbarazzo di dovere stabilire, di volta in volta, quello che accade ai personaggi.
Infine, si arriva ai due capitoli che, senza dubbio, costituiscono il fulcro del Gioco di Ruolo fantasy: il combattimento e la magia. Per quanto riguarda gli scontri armati, il sistema non si discosta di molto da quello presente in Dungeons & Dragons, se si eccettuano alcune modifiche volte ad aumentare il realismo. Totalmente nuovo invece il sistema di gestione delle lotte a mani nude, a cui veniva dedicata scarsa attenzione nel precedente lavoro di Gygax e che, invece, costituiscono pane quotidiano per gli attaccabrighe e per coloro che frequentano le tumultuose taverne delle città più malfamate. Per la magia, invece, troviamo una completa descrizione di tutti gli incantesimi delle nove scuole, un capitolo decisamente nutrito e interessante.
Il tutto, per concludere, viene comodamente raccolto in una serie di tabelle poste in calce al volume, che il Master e i giocatori possono consultare in caso di necessità

IL MANUALE DEL DUNGEON MASTER

Il Manuale del Dungeon Master costituisce, in realtà, un approfondimento di quello del giocatore, e permette al Master di capire come applicare, al momento opportuno, le diverse regole del gioco. Il capitolo dedicato ai personaggi, per esempio, offre alcune regole opzionali sulla loro creazione, quali l'attribuzione di un numero prefissato di punti da distribuire tra le diverse caratteristiche, oppure la possibilità di dare vita a Classi e razze diverse da quelle proposte nel Manuale del Giocatore.
Molta attenzione viene, ovviamente, riservata a tutti quei punti che possono dare adito a confusione o che necessitano di specificazioni che i giocatori non sono tenuti a conoscere: viene spiegato come gestire il tempo e gli spostamenti, come barcamenarsi tra le difficili situazioni che si vengono a creare con personaggi invisibili, come gestire i combattimenti in situazioni insolite, ad esempio in volo o in acqua, e via discorrendo.
Tra i campi che vengono ampliati troviamo anche la magia, in particolare come trovare gli incantesimi e come utilizzarli; a questo proposito, vengono soltanto fornite delle utili indicazioni di base, lasciando al Dungeon Master il compito di decidere quale dei tanti sistemi adottare per la propria campagna. Totalmente nuovi sono invece i capitoli dedicati a Personaggi Non Giocanti, Incontri, Oggetti Magici e Tesori. Anche in questo caso si tratta, spesso, di indicazioni estremamente generiche - sia pure molto dettagliate - che lasciano un discreto spazio di movimento al Master.

Esprimere un giudizio su Advanced Dungeons & Dragons non è un compito facile, e lo dimostra il fatto che generalmente i giocatori o lo amano o lo odiano: il capolavoro di Gary Gygax non sembra prestarsi per i giudizi a metà. Vediamo dunque quali sono i punti positivi e quali quelli negativi, e lasciamo a voi il compito di decidere
Partendo dalle critiche, è innegabile che AD&D sia ormai un gioco arretrato e vecchio, in particolare per quanto concerne il regolamento. Il sistema di combattimento con dadi a 20 facce, l'utilizzo dell'allineamento, la magia con gli incantesimi imparati a memoria e dimenticati dopo l'uso, il sistema di generazione del personaggio: ormai nessun Gioco di Ruolo sfrutta più questi elementi, sostituiti da altri molto più comodi e funzionali. La quantità di regole è inoltre spropositata se paragonata al realismo offerto dal sistema di gioco: molte tabelle sono inutili, se non addirittura discutibili da un punto di vista pratico.
I principali elementi positivi sono invece la diffusione e il materiale di background: AD&D è uno dei Giochi di Ruolo più venduti in assoluto, ed è facile trovare qualcuno con cui dividere l'emozione dell'avventura, e i mondi in cui si possono ambientare le proprie campagne sono davvero moltissimi, con il supporto di una quantità smisurata di moduli ed espansioni.
Da considerare, comunque, è anche l'ingente spesa che il gioco presenta: solo per potere iniziare è necessario acquistare i due volumi sopra descritti e il Compendio dei Mostri, senza contare eventuali avventure, schermo del Master ed espansioni (queste ultime, comunque, sono essenziali in qualunque GdR).
Più oggettivo è invece il giudizio sul lavoro di traduzione che è stato eseguito dalla Ripa, ditta leader nel settore del modellismo, che nel campo ludico vanta le conversioni di Battletech, Shadowrun DMZ, Talisman e Advanced Heroquest. Come può facilmente notare chiunque possieda sia la versione americana che quella italiana, il numero di pagine e la loro struttura è esattamente identica: questo significa che - poiché un testo in inglese occupa sempre meno spazio rispetto alla propria traduzione in italiano - è stato necessario eliminare qualcosa. Eppure i capitoli ci sono tutti, apparentemente completi. Cosa è stato tagliato, dunque? Semplicemente, molte frasi sono state "limate", sono stati eliminati quegli elementi ritenuti forse non indispensabili, con la conseguenza che, mentre per un giocatore esperto non ci sono problemi di sorta, i neofiti dovranno faticare per cogliere appieno il senso delle regole. Dal punto di vista della traduzione vera e propria, gli errori di scrittura sono decisamente limitati, ma vengono compensati da errori concettuali, dove il senso delle frasi non è stato colto nella maniera corretta e si trova scritto esattamente il contrario di quello che riporta la versione originale. A voi, comunque, la scelta!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE Music machine

SPECIALE COLONNE SONORE

I FLINSTONES

In attesa che il film tratto dalla divertentissima serie di cartoni animati (che sarà prodotto niente meno che da Steven Spielberg) arrivi in Italia, potete gustarvi la colonna sonora appositamente realizzata per l'occasione.
Introdotto da una riedizione del brano di apertura (Meet the Flinstones), eseguito dagli stessi autori dell'originale (gli ex B-52's, ora B.C.-52's, con un chiaro riferimento all'età "storica" del gruppo), l'album contiene una grande varietà di suoni e musiche totalmente diverse tra loro, con una serie di nomi di alto richiamo a interpretarle: troviamo i Crash Test Dummies, produttori del brano "The Days of the Caveman", Jarry Harrison, membro storico dei Talking Heads, le Shakespeare Sister & the Holy Ghost, i Big Audio Dynamite, gli US3 e il terribile "Weird Al" Yankovic, che per l'occasione si diverte a massacrare i Red Hot Chili Peppers.
Naturalmente tutte le musiche hanno come tema la preistoria e gli uomini delle caverne, un tema al quale si accostano sia per i contenuti dei testi che per i ritmi tribali e gli effetti utilizzati.
Speriamo che il film sia altrettanto divertente.

BEVERLY HILLS COP 3

Il migliore poliziotto di Detroit, il terribile Axel, è tornato ancora una volta tra le splendide ville del quartiere dei divi, per dimostrare a tutti la propria abilità come detective. Per l'uscita del film in Italia non si hanno ancora notizie certe, così dovrete accontentarvi, almeno per il momento, delle sue musiche.
Seguendo quella che appare essere la principale tendenza di mercato degli ultimi tempi, anche Beverly Hills Cop 3 presenta un cast musicale di eccezione: i brani che compongono la colonna sonora sono infatti stati realizzati ed eseguiti da Terence Trent D'Arby, gli INXS, i Supremes, gli Inner Circle e molti altri ancora, tutti ovviamente con brani inediti appositamente scritti per l'occasione.

BACKBEAT

Grandi notizie per tutti i fan dei Beatles e della musica rock vecchio stile, questa volta, tanto per cambiare, presentata sotto forma di colonna sonora (un campo estremamente fertile per questo mese). Per il film Backbeat, ambientato nell'Amburgo del 1961 e ritraente alcuni aspetti sconosciuti della vita del celebre gruppo londinese, sono stati messi insieme Don Fleming, Thurston Moore, Mike Mills e Dave Grohl, a proporre una versione nuova e ardita dei capolavori dei Beatles. All'interno del gruppo si trovano anche Dave Pirner e Greg Dulli cui è affidato il compito di impersonare, rispettivamente, le voci di Paul McCartney e John Lennon.
L'opera completa, che comprende canzoni del calibro di Rock'n'Roll Music, Please Mr. Postman e Twist and Shout, è veramente un piccolo capolavoro del rock, un ritorno al genere musicale più in voga negli anni '60 e '70, visto però da un'ottica più moderna.

Andrea Fattori

PRIDE & GLORY

Aveva diciannove anni quando, quasi incredulo, ricevette un invito per entrare a fare parte della band di Ozzy Osbourne: stiamo parlando di Zakk Wylde, scatenato cantante, chitarrista e leader dei Pride & Glory, la band che ha deciso di mettere su nei ritagli di tempo. Zakk continua a suonare e collaborare con Ozzy, che considera un vero e proprio dio in terra, ma ha deciso di fare uscire qualcosa che porti il proprio nome prima di diventare troppo vecchio per cantare o suonare. In realtà, quella di cantare non è stata una scelta mirata: il fatto è che solo l'idea di trovarsi con uno di quei cantanti affetti da manie di protagonismo, che bevono solo latte di yak a temperatura ambiente e pretendono un microfono a forma di rinoceronte lanoso, ha terrorizzato Wylde, che ha preferito piuttosto assumersi il gravoso compito.
La musica dei Pride & Glory, pur mantenendo in parte lo spirito di Ozzy, presenta degli aspetti totalmente nuovi e diversi: la si potrebbe definire un incontro - o forse un'alternanza - tra rock duro e country, con un pizzico di tutti gli altri generi musicali.
Un album fatto per divertire chi lo ascolta, senza pretese esagerate ma con lo spirito giusto; e, se non vi piace, potete sempre usare il CD come sotto bicchiere, come suggerisce lo stesso Wylde.

CATTIVI PENSIERI

Cinzia Farolfi e Davide Bosio sono due compagni di scuola che, in comune, dividono la passione per la musica. La prima dotata di una voce forte e limpida, il secondo buon chitarrista e già autore di alcuni brani, i due si presentano al pubblico con l'album "Non Siamo Facili", del 1991, che riesce a vincere il premio "Stereo Rai" durante il Cantagiro dello stesso anno. Ma i due artisti non sono soddisfatti del proprio lavoro e, in particolare, del rapporto con la casa discografica con la quale hanno sottoscritto il contratto. Passano così alla EMI, dove riescono a trovare maggiore libertà di espressione e, sotto la guida di Mauro Paoluzzi, produttore e arrangiatore, riscoprono una nuova vena rock nella propria musica.
Cattivi Pensieri, che oltre a essere il nome del gruppo è anche quello del secondo album, presenta il nuovo stile della band, arricchita dalla presenza del basso di Giovanni Prolo e della batteria di Claudio Bonini: un rock particolare, melodico ma graffiante, supportato dalla particolarissima voce della bella Cinzia.

BOSTON - WALK ON

In Italia non hanno forse avuto il giusto riconoscimento per la propria bravura, ma in tutto il mondo i Boston sono celebri per la particolare musica che propongono. Walk On è solo il quarto album di questo gruppo, apparentemente poco se si pensa che la loro carriera ha inizio nel lontano 1975, quasi venti anni fa. Il primo disco, Boston, quello che ha decretato il successo della band ha venduto ben 10 milioni di dischi, piazzandosi nelle Hit Parade di mezzo mondo, ed è stato seguito da altre due hit, Don't Look Back e Third Stage.
A distanza di otto anni dall'ultimo Lp, Walk On torna a proporre i bravissimi Boston, con una sonorità incredibilmente ricercata e melodiosa, frutto di oltre tre anni di studio (senza contare le precedenti sperimentazioni alla ricerca dei giusti supporti tecnici). La musica di Walk On appartiene a un rock - a tratti duro, a tratti più dolce - ricco e pieno di particolari, con un suono che nasce principalmente da una lunga esperienza.
Se cercate un disco di musica davvero buona, qualcosa da ascoltare in tutte le occasioni, avete trovato quello che fa per voi!

B-NARIO - BATTISTI

Ormai li conoscerete benissimo, soprattutto se nel tempo libero ascoltate la radio (quale non ve lo dico, altrimenti è pubblicità): si tratta di Luca Abbrescia e Massimo Zoara, ventiduenni milanesi che, dopo un brillante inizio come disc-jokey, hanno deciso di lanciarsi nel mondo della musica sotto lo pseudonimo di B-NARIO.
Il loro primo singolo, prodotto da Claudio Cecchetto (dopo ripetute minacce), esce con il nome di Battisti, e contiene quattro brani: Battisti (original mix e rappaoke mix) e James Brown (original mix e rappaoke mix). Le canzoni si presentano sotto forma di dialogo diretto con i due celebri personaggi del mondo musicale, il protagonista di centinaia di canzoni di amore, che hanno fatto sognare per decenni gli adolescenti italiani, e uno dei tanti re della musica nera. Per il primo le parole sono amare, anche se prive di cattiveria, un interrogarsi su quale fine abbia fatto il Battisti di un tempo, con le sue canzonette che, malgrado tutto, erano sincere e piene di sentimento, mentre su James Brown ci si chiede come sarebbe stato (palloso) il mondo senza di lui. Musica trascinante e ritmata per due nuove stelle del rap, a cui si prospetta un interessante futuro discografico.

AEROSMITH PANDORA'S TOYS

Dodicesimo album per il mitico gruppo di Steven Tyler, che ancora una volta mantiene le proprie promesse musicali. Un album particolare, caotico come suggerisce lo stesso titolo, dove troviamo racchiusi alcuni dei più celebri brani composti dal gruppo (Walk This Way, per tutti) e delle meravigliose cover di Helter Skelter (di John Lennon, ma riadatta da metà dei gruppi rock esistenti) e All Your Love (di Otis Rush).
In realtà, Pandora's Toys non è altro che una selezione tratta dalla raccolta Pandora's Box, composta da tre CD contenti i più grandi successi del gruppo, alcuni rifacimenti e dei brani inediti, scritti anni fa e mai prodotti per diversi motivi. Il cofanetto, per tutti gli appassionati del gruppo, contiene anche la storia degli Aerosmith, con foto inedite e i commenti personali dei vari componenti del gruppo relativi ai propri lavori.
Entrambi da non perdere: Pandora's Box per gli amanti degli Aerosmith e Pandora's Toys per tutti coloro che apprezzano la buona musica.

MANO NEGRA CASA BABYLON

Sempre in auge, i Mano Negra si avvicinano all'estate con un nuovo disco, che avrete probabilmente modo di ascoltare sulla spiaggia o ballare nelle discoteche: Casa Babylon è il titolo dell'album, nonché della seconda canzone, una frenetica melodia di suoni e parole.
I brani, che alternano testi in spagnolo ad altri in inglese, spaziano dai ritmi sud americani più scatenati al rap, toccando i temi più disparati, passando da Zapata (il rivoluzionario messicano) al Nino de Oro, Maradona.
Sedici brani da ascoltare, ballare e cantare.

MILENA MODIGLIANI STOJKOVIC CHOPIN FOREVER

Chopin quello della musica classica, il compositore polacco? Sì, proprio lui, ma non temano coloro che con la musica classica hanno un rapporto non esattamente idilliaco: non si tratta di un'ennesima esecuzione dei meravigliosi valzer di tempi ormai perduti, bensì di una totale e radicale rivisitazione di quelle opere, in chiave moderna.
Questa attualizzazione, a differenza di quanto si potrebbe erroneamente pensare - non consiste nell'utilizzo di strumenti elettronici ed effetti speciali, bensì nel passaggio dai 3/4, tanto amati nei tempi passati, ai 4/4 della musica moderna. In termini più semplici, è stato drasticamente cambiato il ritmo della musica, rendendola molto più vicina ai gusti della nuova generazione.
Un'idea brillante per apprezzare lo spirito (un po' più veloce e brillante) di un grande della musica.

Andrea Fattori

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LIGHEA NON SIAMO EROI

Lighea: avrete forse sentito parlare di questa grintosa ventitreenne in occasione di Sanremo, quando, con il brano "Possiamo realizzare i nostri sogni", si è classificata al 6° posto nella categoria "giovani". "Non siamo eroi", l'Lp di esordio, è ricco di premesse interessanti: la voce dell'artista è veramente notevole e molto coinvolgente, le musiche curate e i testi immediati, capaci di catturare l'attenzione sin dal primo ascolto. Un album in cui ci si dedica principalmente all'analisi del mondo giovanile e della società che vorrebbe i ragazzi uniformati, privi di personalità e assuefatti a falsi e vuoti valori ("Lupi di città", "Comodi figli"). Si parla molto di rapporti umani, nel disco, con un occhio di riguardo nei confronti dell'amicizia sincera e con un po' di sfiducia verso le relazioni sentimentali e gli uomini in generale ("Pelle di cucio"). Toccante e bellissima "Madre mia", che ripropone e rivaluta il rapporto materno. Valida la rivisitazione di "Cosa succede in città" di Vasco Rossi, reinterpretata senza comunque scadere in uno sterile tentativo di emulazione. Forte e potente "Chiesto mai" in cui si esprime la volontà di andare avanti nonostante tutto. Si tratta, in definitiva, di un album d'ascolto, nelle cui semplici storie quotidiane molti di voi potranno riconoscersi. Consigliato soprattutto a chi crede nei sentimenti. Nel corso dei prossimi mesi Lighea sarà in tour e io vi suggerisco di approfittare delle calde serate estive per assistere al suo piacevole show. Eccovi le date:

03/7 - Avigliano Scalo (P) - Piazza
12/7 - Lido di Camaiore (LU) - Piazza
18/7 - Treglia (CS) - Piazza
22/7 - Grottamare (AP) - Piazza
24/7 - Morro D'Alba (AN) - Piazza
14/8 - Isola d'Elba - Piazza
16/8 - Ponte (RI) - Piazza
18/8 - Civitanova Alta (MC) - Piazza
13/9 - Ascoli Piceno - Teatro Piceno
Per informazioni: PRIMA PAGINA Tel. 02/70101172

Roberta Zampieri

BJORK - DEBUT

Devo essere sincero: un disco così particolare mi è capitato raramente di sentirlo. Ascolti una traccia qualunque e ti sembra disco music, raffinata ma sempre disco music; ascolti un altro brano e sembra acid jazz, abbastanza orecchiabile ma sempre acido; ne ascolti un altro e puoi gustarti musica tribale, un altro ancora e le tue orecchie vengono deliziate da un dolce pop dal sapore sofisticato...Ma allora, che musica fa questa islandese? Bella domanda! Impossibile dare una risposta, pensiamo solo che la hit Human Behaviour è ballabilissima e arrangiata magistralmente, che The Anchor Song sembra uscita direttamente da un disco di Tori Amos (altra grande cantante), che Violently Happy è spaventosamente trascinante e che se Play Dead fa parte della colonna sonora dell'omonimo film tanto in voga negli States un motivo ci sarà. Un buon disco per chiunque sia innamorato del pop e di tutte le sue varianti più o meno nobili, un ottimo CD per i grandi degustatori di jazz orecchiabile e di musica tribale. Un po' Kate Bush, un po' Tori Amos e, soprattutto, tanta Bjork in questo Debut che ha fatto e farà sicuramente parlare di sé per molto tempo. Noi intanto aspettiamo il nuovo album per fine agosto.

Andy Orchesi

BJORK - Milano City Square 9/6/94

Chi è Bjork? Un folletto! Sì, deve decisamente essere un folletto, una creatura magica, altrimenti non si spiegherebbe come questa schiva ragazza islandese di 28 anni che suonava la batteria da quando ne aveva 11, che ha cantato per anni con i Sugarcubes e che è comunque rimasta sconosciuta ai più fino al suo primo album solista "Debut", possa presentarsi davanti ad un pubblico di 1500 persone e cominciare a cantare a squarciagola, a scherzare con la band e a ballare forsennatamente come, appunto, solo un folletto saprebbe fare...Parlando del concerto in sè Bjork ha cantato praticamente tutte le canzoni dell'ultimo album (compresa la hit Human Behaviour, il "remix" di Violently Happy e il singolo, escluso dall'lp, Play Dead), alcune più vecchie dei Sugarcubes e un paio di nuovi brani dall'album prossimo venturo (si parla di settembre). Spaziando dall'acid jazz alla fusion, dallo stile Kate Bush alla dance, ma sempre rimanendo ben ancorata ad un sano pop, tutta la band ha confermato di essere in ottima forma, con un bassista formidabile, un percussionista decisamente fantasioso e un polistrumentista da far accapponare la pelle. Unico neo forse la poca preparazione vocale della stessa Bjork, che ha sempre una voce bellissima ma che sicuramente potrebbe utilizzarla molto meglio, urlando di meno e modulando di più. Un grande concerto di quella musica che ormai potrebbe essere definita progressive pop. Sì, giovedì sera ho proprio visto un folletto...

Andy Orchesi

SONORIA '94

Finalmente anche l'estate milanese potrà vivere 3 giorni di grande musica e divertimento. Nell'anno della celebrazione di Woodstock e dell'Isola di Wight la Barley Arts ha infatti deciso di proporre un Festival che, sulla falsa riga degli storici predecessori, costituisca un memorabile punto di incontro sia per i musicisti, provenienti da tutto il mondo, che per gli spettatori. In un'area di 70.000 mq adiacente il parco di "Aquatica" verranno crate le strutture per accogliere il pubblico che nei giorni 7/8 e 9 Luglio si affollerà per assistere ai concerti: gli artisti infatti si alterneranno sul palco dalle 10 di mattina dalle 23.30 in una maratona rock senza soste. Un camping, treni speciali e il potenziamento dei mezzi di trasporto renderanno particolarmente facile raggiungere e sostare all'interno dell'area di Sonoria. Un esperimento mai tentato prima in Italia che non mancherà di riscuotere curiosità ma soprattutto consensi! Il prezzo del biglietto per i singoli giorni è di L. 60.000 + diritti di segreteria mentre il costo della SONORIA CARD, valida per tutte e tre le giornate è di L. 100.000 + prevendita. Qui di seguito trovate quanto previsto dal programma:

7 Luglio - LA GRANDE ONDA
JACKYL ore 10.00
PRIDE AND GLORY ore 10.45
SASS JORDAN ore 11.30
HELMET ore 12.15
TIMORIA ore 13.00
BLIND MELON ore 14.00
STEVE LUKATER & LOS LOBOTOMYS ore 15.15
HUEY LEWIS AND THE NEWS ore 16.30
WHITESNAKES ore 18.00
SEPULTURA ore 19.45
AEROSMITH ore 21.45

8 Luglio - LA REALTA' E' LEGGENDA
NITS ore 10.00
BIG COUNTRY ore 10.45
ORIC TENTACLES ore 11.30
URBAN DANCE SQUAD ore 12.15
BLUR ore 13.00
THERAPY? ore 14.00
JIMMY CLIFF ore 15.15
JEFF HEALEY BAND ore 16.30
PAUL RODGERS & CO. ore 18.00
WILLY DEVILLE ore 19.45
BOB DYLAN ore 21.45

9 Luglio - LIBERTA' DI MUSICA
KEZIAH JONES (Nigeria) ore 10.00
ARA KETU ore (Brasile) 10.45
ARCHIE SHEEP QUARTET (USA) ore 11.45
LOS VAN VAN (Cuba) ore 12.45
REMMY ONGALA AND ORCHESTRE ore 14.00
SUPER MATIMILA (Tanzania)
CHICO AND THE GYPSIES (Spagna) ore 15.15
CHEB KHALED (Algeria) ore 16.45
DWYGHT YOAKAM (USA) ore 18.15
CHRIS REA (UK) ore 19.45
PETER GABRIEL (UK) ore 21.45
special guest LUCKY DUBE (Sud Africa)

Insomma, si tratta di una ghiotta occasione da non perdere per godervi i grandi protagonisti della canzone internazionale e per avvicinarvi contemporaneamente a realtà musicali diverse e nuove. Ma non sarà solo musica: oltre a quanto elencato, Sonoria offrirà infatti la possibilità di stare insieme in un contesto "magico", tra cartomanti, teatranti, giocolieri, truccatori e tatuatori e di usufruire, a prezzi speciali, del vicino parco acquatico. Ci vediamo a Sonoria, dunque!

Roberta Zampieri

I MONDIALI DI ELIO E LE STORIE TESE

Quattro anni possono dire molto nella vita di un uomo, sono uno spazio di tempo molto limitato, ma che può già mostrare i segni della ricorsività degli eventi nella storia. Il 1990 fu un anno davvero importante per Elio e le storie tese: il popolare gruppo milanese aveva infatti da poco inciso il primo, indimenticabile album "Elio samaga hukapan karjana turu", e col doppio mix estivo "Born to be Abrano - Giocatore mondiale", si apprestava ad abbandonare per sempre un'epoca underground per pochi eletti. Il tempo è passato, Elio e soci sono ormai una realtà -forse un po' bizzarra, ma certamente consolidata- nel panorama musicale italiano, eppure la loro verve e la voglia di dissacrare le tematiche più serie e/o amate dal pubblico "normale" sembra non essere stata in alcun modo scalfitta: proverbiale, a proposito, la loro attenzione al mondo del Calcio. Prima con "Giocatore Mondiale / World Class Player" (sigla di Quasi Gol, 1990), poi con "Amico Uligano" (sigla di Mai dire Goll, 1992-93), e adesso, nel 1994, con questo recentissimo Mini-CD contenente tre brani: "Nessuno allo stadio", sigla decisamente techno dell'ultima fatica della Gialappa's Band "Mai dire Mundial", in cui Elio e le storie tese si ripropongono (e con successo!!!) come i Bee Gees degli anni '90, "Sunset Boulevard", già nota comice dell'ultima edizione di Mai dire Goll, e "Ameri", una godibilissima parodia live de "Gli amori" di Toto Cutugno, concepita per la prima volta già nel 1990, ma proposta al grande pubblico solo oggi. Termina la rassegna il brano "Je faccio bu", cantata dall'imperturbabile "Fioretto", la nuova proposta di Elio e le storie tese dopo l'ormai consolidato successo di Mangoni. Venduto al pubblico "nero su bianco" a lire 13.000, questo CD è davvero imperdibile per tutti i fan (personalmente me lo sono procurato non appena l'ho visto in vetrina), e un'occasione irrinunciabile di sghignazzare in allegria per tutti gli altri: tifosi, non tifosi e... ragazze di tifosi ingiustamente trascurate!

Paolo Besser

CONCERTI ESTIVI

PINK FLOYD
Il mitico gruppo, reduce del grandioso successo riscosso in tutto il mondo, sta finalmente per approdare nella nostra penisola con il suo spettacolare show. Come già annunciato, la band sarà in Italia per quattro date: vi raccomando dunque di non mancare a quello che sarà sicuramente l'evento musicale dell'anno.
13 Settembre - Torino - Stadio delle Alpi
15 Settembre - Udine - Stadio Friuli
17 Settembre - Modena - Festa Naz. Unità
20 Settembre - Roma - Cinecittà
Per informazioni tel. 144660970

JOVANOTTI/ EROS RAMAZZOTTI/ PINO DANIELE
Dopo aver imperversato nelle nostre città, il magico trio parte alla conquista dell'Europa. Qualora vi trovaste in vacanza all'estero, sappiate che gli ambasciatori della musica italiana proseguono il loro tour, e qui di seguito trovate le date:
02/7 - Zurigo (CH) - Fussball Stadion Hardturm
06/7 - Berlin (D) - Waldbuhne
08/7 - Straubing (Monaco) (D) - Am Hagen
11/7 - Zagreb - Radnik Stadium
15/7 - Eindhoven (ND) - PSV Philips Stadion
20/7 - Lisbon (P) - Estadio do Restelo
24/7 - Toulon (F) - Zenith
Per informazioni: TRIDENT AGENCY Tel. 02/58303311

EUGENIO FINARDI
Grande ritorno per uno dei cantautori più amati, le cui canzoni, inni di protesta o brani d'amore che siano, ci accompagnano ormai da molti anni. Dopo l'esperienza di "Acustica", che lo ha portato per primo in Italia ad esibirsi unplugged, Eugenio Finardi torna con "TUTTISUCCESSI", un tour durante il quale riproporrà tutte le sue canzoni più famose. Un'occasione per tornare a confrontarsi con il pubblico e per riconfermare un successo che non ha tempo.
02/7 - Turate (CO) - Campo Sportivo
04/7 - Nogara (VR) - Festa Unità
07/7 - Ciriè (TO) - Stadio
08/7 - Romano Lombardo (BG) - Or. dei Cappuccini
14/7 - Costacavalieri - Il Giardino d'Estate
17/7 - Reggio Emilia - Area S. Lazzaro
20/7 - Torrita (SI) - Festa Unità
21/7 - Brescia - Castello
23/7 - Bruason (AO) - Luogo da definire
30/7 - Diano Castello (IM) - Piazza
Per informazioni: TARGET Tel. 02/72000417

TIMORIA
Continua il "viaggio" dei Timoria: il gruppo infatti da sempre predilige il contatto con il pubblico e questo lo porta ad affrontare lunghe e impegnative tournée. Forte della notevole esperienza "on stage", la band propone uno spettacolo veramente valido e dunque imperdibile. Ancora lontani dall'essere travolti dalla loro stessa popolarità, i Timoria si rivelano inoltre ragazzi simpatici e spontanei: recentemente ho avuto infatti l'occasione di conoscere personalmente Omar, il leader, e la sua dolcezza e disponibilità mi hanno confermato che, oltre ad essere dei grandi musicisti, i Timoria sono anche delle persone speciali. Cosa volete di più? Non mancate quindi agli appuntamenti di luglio:
01/7 - Pontoglio (BS) - Teatro Tenda
02/7 - Corneliano d'Alba (CN) - Fraz. Reale
03/7 - Pavullo (MO) - Festa Unità
07/7 - Milano - Sonoria/ Parco Aquatica
08/7 - Brescia - Castello
11/7 - Cantarina (RO) - Festa della Birra
12/7 - Carpi (MO) - Festa Unità
21/7 - Limena (PD) - Luogo da definire
22/7 - Iglesias (CA) - Festa Unità
27/7 - Varese - Giardini Estensi
29/7 - Sarezzo (BS) - Stadio Comunale
Per informazioni: TARGET Tel. 02/72000417

RITMO TRIBALE
Dopo un mese di giugno ricco di impegni, i "tribali" rallentano il "ritmo". Ecco dove vederli:
08/7 - Dours (Belgio) - Dours Music Festival
16/7 - Lu Monferrato - Lu Stando
26/8 - Valdagno (TV) - Festival 'Gna Rock
Per informazioni: Management Tel. 02/8372384

PITURA FRESKA
Reggae e sole: il connubio ideale per un'estate di musica e divertimento. Da non perdere quindi i concerti del gruppo veneto!
01/7 - Torino - Parco Pellerina
02/7 - Padova - Ex Foro Boario
08/7 - Forlì - Festival del PDS
15/7 - Ronchi dei Legionari (GO) - Campo Fiera
16/7 - Riccione - Arena Pineta
17/7 - Porto Recanati - Arena Gigli
18/7 - Roma - Luogo da definire
20/7 - Lanusei (NU) - Campo Comunale
21/7 - Nuoro - Anfiteatro
22/7 - S. Teresa Di Gallura (SS) - Teatro Tenda
24/7 - Cuneo - Cascina Pellegrino
30/7 - Bordano (PN) - Campo Sportivo
31/7 - Aviano (PN) - Campo Sportivo
Per informazioni: BARLEY ARTS Tel. 02/ 76009400

ELIO E LE STORIE TESE
Il "delirio" di Elio prosegue: per assistere alle folli esibizioni del gruppo, ricordatevi degli appuntamenti di luglio
18/7 - Roma - Luogo da definire
21/7 - Ascoli Piceno - Piazza del Popolo
23/7 - Grugliasco (TO) - Campo Sportivo
27/7 - Cuneo - Cascina Pellegrino
29/7 - Campeggine (RE) - Festa Unità
30/7 - Riccione - Arena Pineta
31/7 - Lignano Sabbiadoro - Luogo da definire
Per informazioni: BARLEY ARTS Tel. 02/76009400

CASINO ROYALE
Bravissimi! E se non ci credete, questa è l'occasione giusta per verificarlo:
01/7 - Lu Monferrato (AL) - Piazza
02/7 - Cuneo - Luogo da definire
11/7 - Roma - Mattatoio
15/7 - Varese - Ponderosa
27/7 - Genova - Porto
29/7 - Suzzara - Festa Unità
30/7 - Ala di Stura (TO) - Sacripante
Per informazioni: BARLEY ARTS Tel. 76009400

CLAN DESTINO
Il gruppo, nato da una "costola" di Ligabue (musicalmente parlando!), sta muovendo i suoi primi passi. L'album ha ottenuto un buon riscontro e quindi perché non approfittarne per vederli "in azione"? Ecco dove:
02/7 - Corneliano d'Alba (CN) - Fraz. Reale
08/7 - Brescia - Castello
22/7 - Casorezzo (MI) - Anfiteatro P.zza Mercato
28/7 - Campegine (RE) -Festa Unità
Per informazioni: TARGET Tel. 02/72000417

CRISTIANO DE ANDRE'
Il sensibile artista approfitta dell'estate per stabilire un nuovo contatto con il suo pubblico. A voi le date:
02/7 - Rimini (FO) - Country House
06/7 - Sedilo (OR) - Piazza
21/7 - Imola (BO) - Festa Unità
23/7 - Montecavolo (RE) - Festa Unità
31/7 - Boville Emica (FR) - Piazza
Per informazioni: TARGET Tel. 02/72000417

L'ARCI di Milano organizza una serie di concerti con i gruppi più interessanti della scena musicale italiana. Si tratta di artisti di cui abbiamo già avuto occasione di parlare nei numeri scorsi eccezion fatta per i BETELGEUSE di cui vi fornisco dunque alcune note biografiche. Il gruppo nasce nel 1986 e inizialmente si dedica a un genere musicale che altro non è che una fusione di punk, dark e pop, per poi approdare, successivamente e in modo definitivo, al rock. La storia dei Betelgeuse si snoda tra il primo demo-tape "Guerra di popoli" (1989) prodotto e curato da Wilko dei Rats, fino all'LP "Cantando Ballando sul fuoco" del 1991. La band si qualifica al 6° posto alla V° Edizione Nazionale Chianciano Rock, e si distingue durante la manifestazione a favore dei profughi jugoslavi, NOTE DI PACE, quale gruppo supporter di TIMORIA e EQUIPE 84. Nel 1993 iniziano la registrazione dei nuovi brani e, nell'attesa del nuovo prodotto, possiamo vederli in concerto per verificarne il valore. Ecco le date di Luglio e Agosto di questa e altre formazioni:
10/7 BETELGEUSE - ROZZANO (MI) - Anfiteatro di Valle Ambrosia
14/7 FRANKIE HI NRG MC - GUARENE (CN) - Officina
15/7 SETTORE OUT - ROZZANO (MI) - Anfiteatro di Valle Ambrosia
20/7 NEGRITA - GUARENE (CN) - Officina
06/8 AFA - GUARENE (CN) - Officina
20/8 AVION TRAVEL - GUARENE (CN) - Officina
27/8 SETTORE OUT - GUARENE (CN) - Officina
Per informazioni: Andrea Perrone Tel. 02/5456551

Per gli amanti del genere, vi segnalo UMBRIA JAZZ '94, la collaudata manifestazione che si terrà a Perugia dall'8 al 17 Luglio e che anche quest'anno proporrà un susseguirsi di gruppi che faranno andare in visibilio gli "intenditori". Vi segnalo, tra quanto proposto dal programma, un momento particolarmente interessante:
17/7 - Giardini del Frontone - Acid Jazz Night
ore 19.30 - GALLIANO
ore 23.00 - US3
Per informazioni: PAROLE & DINTORNI Tel. 02/67071337

Come avete visto, le occasioni per allietare le vostre serate estive non mancano; voi ricordatevi di portare la voglia di divertirvi.
Buone vacanze a tutti!

Roberta Zampieri

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Movie

Incredibile ma vero: dopo la terribile carestia dello scorso mese, eccoci arrivare una serie di interessanti uscite. In realtà, comunque, si tratta per lo più di titoli che vedrete soltanto verso la fine di agosto. Per l'estate, dovrete accontentarvi delle repliche o di quello che passa il convento!

Andrea Fattori

BASTA VINCERE

Per l'allenatore di basket Pete Bell, esistono pochi ma fondamentali punti nella vita. Il primo è vincere, il secondo non perdere. Per lui la vittoria è tutto, la voglia di antagonismo sembra essere quella che spinge avanti la sua vita, indirizzandolo verso successi sempre maggiori e grandi gratificazioni. Ma per Pete esistono anche altre regole fondamentali: non valgono le scuse, non si accettano le debolezze, non ci sono compromessi e, soprattutto, si fanno le cose secondo le regole, non si imbroglia mai. Tutto perfettamente coerente per un uomo tutto d'un pezzo, senza ripensamenti né dubbi. Prima o poi, però, arriva per tutti il giorno in cui si presenta la scelta del Diavolo, la necessità di un compromesso, l'obbligo di rinunciare a uno dei propri principi. E la grande scelta di Pete è tra la vittoria e l'onestà, la correttezza che lo ha sempre caratterizzato. Eppure, se soltanto la sua coscienza (che, all'interno del film viene magnificamente interpretata dalla moglie di Pete, Jenny) accettasse per un momento di scendere a dei compromessi, lui potrebbe accettare di usare i fondi della scuola per cui attualmente lavora, per reclutare alcuni dei migliori giocatori offerti dai college americani.

Gli aspetti interessanti di questo film (che non è una commedia, anzi...) sono molteplici, e ciascuno di questi potrebbe costituire un motivo valido per andarlo a vedere. Per prima cosa, troviamo un cast davvero eccezionale: Pete è Nick Nolte, il massiccio investigatore di 48 Ore per Morire, ex giocatore di football (e si vede), recentemente insignito con una nomination all'Oscar per il Migliore Attore (Il Principe delle Maree), e Jenny è Mary McDonnell, riconosciutissima attrice americana, con due nomination all'Oscar alle spalle. Ma non finisce qui: per gli amanti di quello che indubbiamente è uno degli sport più spettacolari del mondo, Basta Perdere si avvale della partecipazione di alcune grandi star del basket americano: Shaquille O'Neal, che ha esordito nell'NBA l'anno scorso, vincendo il titolo di Rookie of the Year dopo una votazione quasi totalmente concorde della giuria, Anfernee "Penny" Hardawy, uno dei più promettenti esordienti dell'NBA (terza scelta questa stagione) nonché candidato al titolo di Rookie of the Year, Matt Nover, che attualmente gioca in Italia, nella squadra di Ferrara, Bob Cousy, sotto la cui guida (come capitano) i Boston Celtics hanno conquistato sei campionati tra il 50 e il 60, Kevin Benton, già presente in "Chi Non Salta Bianco E'", Marques Johnson, ex giocatore dei Milwaukee Buks, e l'apparizione incredibile dell'indimenticabile Larry Bird, guida in campo e nello spirito dei Boston Celtics fino al 1992.

A dirigere l'opera è William Friedkin, regista de "L'Esorcista", per il quale ricevette una nomination all'Oscar, mentre la sceneggiatura è di Michael Rappaport, già autore di "Chi Non Salta Bianco E'".

Un altro aspetto per cui vale veramente la pena di vedere il film - la presenza dei campioni dell'NBA è scontato come motivo - è la storia, appunto, che oltre a presentare delle sequenze di gioco davvero spettacolari è anche ricca di significato e ben diretta.

Il film più impegnato per questa estate cinematografica, sicuramente quello giusto se avete voglia di vedere qualcosa su cui pensare.

Il regista William Friedkin con Nick Nolte

MATTI A HONG KONG

Una commedia leggera e rapida, adatta ai toni estivi e all'insegna del divertimento meno impegnato: Matti a Hong Kong, diretto da Wellson Chin, è la storia di una donna d'affari di Hong Kong (Carina Lau) e di un giovane africano (N!xau), che si incontrano per caso in Sud Africa. Il caso, in realtà, consiste nel salvataggio della donna, aggredita da un feroce e alquanto affamato leone, da parte del giovane. Successivamente questi, nella speranza di rincontrarla prima della sua partenza, resta intrappolato nell'aereo diretto a Hong Kong. Qui, all'interno di una grande e sconosciuta metropoli (N!xau proviene da un piccolo villaggio e non è mai stato in una vera città), uno dei fulcri dell'attività commerciale del mondo, il giovane dovrà superare mille peripezie, tutte naturalmente in chiave comica, e mettersi in confronto con una realtà confusa e priva di umanità. Il film contiene in abbondanza umorismo e azione, ed è l'ideale se volete solo farvi quattro risate, magari in compagnia di qualche amico.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE BEVERLY HILLBILLIES A BEVERLY HILLS... SIGNORI SI DIVENTA!

Tra i venti e i dieci anni fa, l'ambientazione preferita dai registi che dovevano girare una commedia era la California. Non necessariamente Los Angeles o San Francisco, che venivano piuttosto riservate ai film d'azione e ai polizieschi, quanto le lunghissime e assolate spiagge di questo stato americano, con ragazzi pieni di muscoli e ragazze mozzafiato. Oggi, invece, l'attenzione sembra essersi spostata su Beverly Hills (che sempre California è, ma che presenta un'ambientazione molto diversa), le colline dei grandi divi e delle celebrità, dove essere alla moda è un obbligo.
Tratto dalla celebre serie televisiva (che non è la stessa che sta sommergendo proprio in questo periodo la nostra televisione), The Beverly Hills Hillbillies è la storia della famiglia Clampett che, dopo avere scoperto un giacimento di petrolio, decide di abbandonare la natura del monte Ozark per raggiungere un luogo più "consono" al proprio nuovo status sociale: Beverly Hills. Elly May (Erika Eleniak), Jethro (Dietrich Bader), Jed (Jim Varney) e la coriacea nonnina (il premio Oscar Cloris Leachman) lasciano così la tranquilla capanna che hanno abitato per tutta una vita, gettandosi a capofitto in una realtà per loro sconosciuta e ostile. Lily Tomlin (Nashville, L'Occhio Privato e Dalle Nove alle Cinque... Orario Continuato) è invece Jane Hathaway, l'unico punto di contatto che gli spaesatissimi Clampett riescono a stabilire con il particolare ambiente di Beverly Hills.
Altra figura di spicco - per l'esattezza l'immancabile "cattivo", nonché avidissimo leccapiedi - è Milburn Drysdale (Dabney Coleman), direttore di banca e datore di lavoro dell'ingenua e buona Jane.
Alla regia di questa brillante commedia - che sfrutta ancora una volta il vecchio tema del "pesce fuor d'acqua" ma senza dare l'impressione del vecchio e del già visto - troviamo Penelope Spheeris, già autrice di Wayne's World (Fusi di Testa, il cui seguito non uscirà purtroppo in Italia) di alcuni cortometraggi del Saturday Night Live e della serie televisiva Pappa e Ciccia.

ROOKIE OF THE YEAR

Se in Italia il sogno di ogni ragazzo (o quasi) è quello di riuscire a firmare un contratto con la propria squadra di calcio preferita, in America le ambizioni adolescenziali sono molto più varie ed eterogenee: i giovani, oltre l'Oceano, possono sognare di firmare un contratto con una squadra di football americano, di basket o di baseball...
Proprio quest'ultimo sport è comunque il protagonista di Rookie of the Year, che vede realizzarsi il sogno di un dodicenne: scarso e maldestro lanciatore, ma con una grande voglia di fare e un sogno da realizzare. Henry Rowengartner si rompe un braccio e, una volta guarito, scopre di avere acquisito delle doti eccezionali. Il suo braccio, ora dotato di una forza e di un'abilità che hanno quasi del soprannaturale, è in grado di spedire una palla a velocità che prima non avrebbe neppure immaginato, superando senza problemi qualunque battitore. E così, il suo grande sogno diventa realtà: dodici anni e un contratto con i Chicago Clubs, con il titolo mondiale come traguardo.
Il film è una di quelle che vengono comunemente chiamate "commedie per famiglie", con una storia quasi favolesca, situazioni divertenti, un pizzico di sentimentalismo e il lieto fine in perfetto stile americano. Diretto da Daniel Stern, al proprio esordio come regista dopo avere partecipato a Mamma Ho Perso l'Aereo, Rookie of the Year è interpretato da Thomas Ian Nicholas.

PAPA' TI AGGIUSTO IO

Quando si pensa a un bambino sul grande schermo, vengono probabilmente in mente due cose: il rapporto familiare tra bambini e adulti, che si è dimostrato essere uno dei più fertili campi per la stesura di commedie, e Macaulay Culkin, il protagonista di Mamma Ho Perso l'Aereo, il giovane prodigio che tutti vorrebbero incontrare (magari con un lanciafiamme a portata di mano...). E proprio questi, insieme a Ted Danson (Tre Uomini e Una Culla, Made in America e la serie televisiva Cheers), sono i capisaldi del nuovo film di Howard Deutch, che al proprio attivo ha una produzione a dir poco variegata, dai Racconti della Cripta al serial Melrose Place ai video di Billy Joel.
La storia è quella di un piccolo ladruncolo, Ray Gleason (Denson), che dopo aver messo a segno il proprio ultimo colpo - dove è riuscito a rubare niente meno che un ormai obsoleto videoregistratore Betamax - ha deciso di dedicarsi a una vita onesta, aprendo una pasticceria (indubbiamente le torte gli vengono meglio dei furti). L'unico problema è quello di riuscire a trovare i soldi per dare vita a una simile attività e l'unica possibilità appare essere quella di un'ultima, fruttuosa rapina. Il giovane Culkin, che veste i panni del figlio di Ray, entra in scena a questo punto: la madre (divorziata dal marito) ha infatti deciso di partire, mollando lo scatenato figlio nelle mani del marito, il tutto a solo una settimana di distanza dal grande colpo.
La vita comune dei due protagonisti non è certo semplice, soprattutto dopo che Culkin scopre i piani del proprio padre e decide di intervenire, mandando in fumo i suoi piani. Tutta la serie di preparativi costruttivi (da parte del padre) e distruttivi (da parte del figlio) che ne seguono sono il vero fulcro del film, con una serie di trovate divertenti e folli.
Papà Ti Aggiusto Io (Getting Even With Dad) si avvale anche della collaborazione di Glenne Headley (Dick Tracy) nei panni di una poliziotta innamorata di Ray, Saul Rubinek e Gailard Sartain, questi ultimi come complici inetti e goffi del ladro, nonché vittime predestinate degli scherzi di Culkin.
Considerati i precedenti cinematografici dei due attori, la scelta di Denson e Culkin è stata più che naturale per il regista: Ted aveva già vestito, con pieno successo, i panni del padre involontario, un po' burbero all'apparenza ma in realtà pieno di dolcezza, e Macaulay sembra essere fatto apposta per la parte del bambino pestifero, con una propensione per mandare in fumo i piani criminosi della gente.
Una commedia divertente, simile per certe situazioni a Mamma Ho Perso l'Aereo ma avvalorata dalla presenza di Ted Denson che, dopo un successo non eclatante di Made in America, cerca qui di riconquistare il proprio pubblico.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REUNION

CD MPC
VERSIONE ITALIANA!

ZONA DI CONTROLLO PRINCIPALE

CABINA DI PILOTAGGIO

VISTA AEREA DEL PIANETA

GRANDSLAM

PRESIDI DI COMANDO

IL PIÚ FANTASTICO DEI VIAGGI È COMINCIATO

"UN GIOCO CHE NON PUÒ ASSOLUTAMENTE DELUDERE" - DAVE WESTLEY - PC POWER

"PROFONDITÀ E GIOCABILITÀ • UN GIOCO DA RACCOMANDARE" - MARK BURGESS - PC ZONE

"UN' INTRODUZIONE SPLENDIDA E UN' ODISSEA SPAZIALE DECISAMENTE COINVOLGENTE • NON È PER NIENTE FACILE SMETTERE DI GIOCARE" - GURU MAGAZINE

"UN GIOCO VERAMENTE ENORME, TANTO DA NON RENDERSI CONTO DEL PASSARE DELLE ORE" - PETE HAWLEY - PC ACTION

"IN UNA PAROLA: SUPERBO" - DAREN ALLAN - PC ACTION

"LA COLONIZZAZIONE DELLO SPAZIO: UNA SFIDA APPASSIONANTE PER I PIÙ RAFFINATI STRATEGHI" - MANFRED DUY - PC JOKER

"UN GIOCO DI STRATEGIA CHE APRE NUOVE FRONTIERE • UN GIOCO DA NON PERDERE" - DEREK DELA FUENTE - ASM+SKY, SATELLITE TIMES

LEADER

DISPONIBILE PER: CD MPC - PC

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

A, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) TEL: (0332

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DITE UN PO': STATE LEGGENDO TGM SOTTO L'OMBRELLONE?

Se la risposta è affermativa, potete benissimo fare l'esercizio che ora noi Bovas vi consigliamo:
1) guardatevi attentamente intorno: se ci sono delle ragazze sole solette che hanno tutta l'aria di annoiarsi, smettete un attimo di leggere e pensate "ma io cosa ci faccio qua come un cretino a leggere TGM quando c'è una gentil pulzella che s'annoia sotto il solleone?"
2) se al punto 1 non avete trovato motivazioni plausibili, chiudete TGM e osservatela per qualche minuto: se non ci sono mazzulatori intorno (quelli ci sono quasi sempre, e nel 100% dei casi se ne stanno ben nascosti finché non uscite voi allo scoperto), recatevi da lei e chiedetele come si chiama.
3) cercate di intavolare una discussione.
Se poi invece preferite leggere TGM, beh, cavoli vostri. Noi vi abbiamo avvertito, quindi non venite più a lamentarvi che "le ragazze non mi filano" o che "non riesco mai a conoscerne una", se no vi picchiamo. Per il resto, buona lettura. Ma prima un doveroso ringraziamento a Manila "Luna" Manzo, che ha dato al Paolone una mano non indifferente nella conduzione di questo appuntamento postale (curato, per dovere di cronaca, prevalentemente a Napoli: potere dei PC Portatili...), ricco, speriamo, di spunti per riflettere e divertirsi. Noi ci risentiamo tra due mesi...
Noi Bovas

LUTTO NAZIONALE

Prima di procedere nella lettura della Posta, però, vorremo rendervi partecipi di un grave dispiacere che ci ha colpiti: si dà infatti il caso che Pino, il pennarello viola con cui il Paolone era solito segnare le buste delle lettere da pubblicare (o da mettere nella Posta in Sintesi), si sia improvvisamente esaurito. La separazione dal fido felt-tip, ha provocato un dolore incommensurabile per tutta la Redazione, che perde con lui un prezioso strumento di lavoro (adottato, pensate, in occasione del primo Bovas' Hard Café su ConsoleMania, nel febbraio del 1992). Addio, Pino, sarà veramente difficile sostituirti...

SUPER BIDON TOP TEN

Stagionatissima Redazione di TGM, poiché nella Posta, da un po' di tempo a questa parte, la demenzialità e l'ilarità stanno andando a farsi friggere (non hai ancora letto quella di questo mese, allora... NdP), ho deciso di spedirvi qualcosa di veramente costruttivo e gratificante. Vi domanderete cosa abbia in mente di così eccezionale... Ooooh, beh, solo la spassosissima e grattugiatissima "Super Bidon Top 10", i peggiori giochi dal dicembre 93 all'aprile 94 su TGM.
Iniziamo subito dall'ultima posizione, la decima, dove troviamo un titolo tutto italiano nonché agguerrito rivale di Street Fighter II. Stiamo parlando di Tube Warriors della Dynabyte. Ma vediamo cosa aveva detto BDM a giugno nella preview del gioco: "questo nuovo picchiaduro possiede tutte le premesse per diventare un gran bel gioco..." e ancora "dopo Nippon Safes Inc, la Dynabyte sta per colpire nuovamente". Beh, se si pensa che Tube Warriors si è beccato un altisonante 71% (peggio di Street Fighter II), possiamo anche sperare che la casa italiana non colpisca più. Passiamo alla nona posizione, dove si è piazzato il grande Winter Olympics, della US Gold. Solo la casa distributrice ha la sua bella fama di rovina giochi, ma in compenso ci ha pensato Paolone a tranquillizzare tutti nella preview di dicembre: "la speranza è quindi che questo Winter Olympics della Us Gold non deluda le aspettative..." e, quasi per caso, come un fulmine a ciel sereno, PAM! anche lui 71%. Un grande titolo, per tutta la famiglia! All'ottavo posto si presenta Striker per PC, ancora della Dynabyte (proprio bravi, eh?)(certo che sono bravi! Sono riusciti a entrare ben due volte in classifica, cosa ti lamenti? NdP) gioco inatteso, sconosciuto e parecchio scialbo: 70% tutto meritato. Alla settima posizione ci sono quei genialoidi della CyberDreams, con il loro (probabilmente) unico gioco decente (si fa per dire): CyberRace. Alla faccia dell'originalità! E' la storia di un cyborg che va a trovare (la sua fidanzata lavastoviglie. No eh? NdP) i nonni vecchi e decrepiti in campagna (erano trattori!!! ndLuna) mentre sua moglie se la spassa col vicino di astronave. Coinvolgente e passionale, anche lui un bel 70%. Ma entriamo nel giro dei 60%, con la sesta posizione: Naughty Ones della misconosciuta Interactivision. Nient'altro che un fiacco platform tra Bubble Bobble e Mario. Comodo da usare come carta igienica in bagno (AHI! Per lo meno la seconda è più morbida... NdP). I protagonisti sono due tipini muniti di occhiali scuri e giubbini anni '60: in parole povere due classici gaurri di borgata. 69% in pieno effetto, con conseguente commento di GB: "le emozioni sono poche, le sorprese ancora meno". Per la serie: i videogiochi che impallano. Ma saliamo ai migliori cinque, o per meglio dire alle ciofeche di alta classifica. Vi è mai capitato di farvi un mazzo come una casa popolare per conquistare una pupa con due seni da favola e un fondo schiena mozzafiato, riuscire ad abbordarla per poi scoprire che era una suora? No? Era un prete? Amen. Questo è ciò che succede in Man Enough della Tsunami, probabilmente un gruppo di porci in calore, che si ciappa il suo bel 69% (anche lui? Strano). Alla quarta posizione troviamo un gioco di scacchi discretamente originale: Star Wars Chess della Mindscape. Se mio nonno non fosse stitico, forse questo gioco sarebbe stato un successone, ma purtroppo si sa come va la vita. Vediamo però cosa si era detto nelle voci di corridoio del settembre '93: "... Un'incredibile simulazione scacchistica.."; un voto peggiore non l'avrebbe preso neanche la dama cinese: 69%, tiè! E finalmente arriviamo al limbo delle prime tre posizioni: alla terza troviamo uno dei titoli più attesi dell'anno. Una nuova simulazione automobilistica definiti da Massimiliano Pescatori in questo modo: "lo stile sembra quello di Lotus..." fossi stato uno della Gremlin ti avrei già querelato. Stiamo parlando di Burning Rubber della scassatissima Ocean, con il suo 68%. Tenetevi forte amici, le ultime due posizioni sono occupate da due giochi così vomitevoli e ripugnanti, da far sentire male un moscone verde mentre mangia (cosa hai di male contro i mosconi verdi: sono così squisiti... NdP)(io ce ne ho uno qua davanti... NdLuna)(spostati dallo specchio, allora! NdP). Sulla piazza d'onore, ad un solo punto dal primo, il titolo che noi tutti avremmo dato per scontato vincitore. Ancora di marchio Ocean, signori e signore: Dennis (the menace), il bambino pacioccoso, con un bel 51%, un capolavoro che difficilmente scorderemo. E in prima posizione, un titolo che tuttora svetta in cima alle classifiche mondiali, prodotto dalla miticissima Grandslam (il cui miglior gioco è Atomix con 69%), un'avventura grafica che fa impallidire la Lucas e la Sierra messe insieme: Armaeth, con il suo indiscutibile 50%. Il sogno di tutti i videogiocatori, insomma! Complimenti dunque alla Grandslam e al suo formidabile team di programmazione.
Con questo termina qui la super bidon top ten e questa missiva, le cui pagine sono intrise di fogliame stupefacente (non giratela, vi scongiuro). Un saluto e un bacione con la lingua (che schifo!!! NdLuna) dal sempre vostro...

Epistolaio

PS: questa classifica, a puro titolo informativo, non vuole però fare dimenticare ciofeche magistrali, come European Soccer della Domark, recensito mesi addietro (32%, se non erro)

Peccato che tu non abbia atteso altri due mesi a spedire la tua missiva, avresti potuto inserire quattro New Entries direttamente ai primi posti: Total Carnage della ICE (47% il mese scorso), Cliffhanger, Dracula e The Last Action Hero, uno sfortunato trio di tie-in firmati Psygosis ai quali ci siamo persino rifiutati di dare un voto... Non sapendo neppure decidere quale tra i tre fosse il peggiore...

DIVERTITEVI QUESTA ESTATE, PERCHE' LA FINE DEL MONDO E' VICINA!!!

Vimodrone, 30/5/1994
Spettabile redazione di TGM e più precisamente "Cari" Bovas, chi vi scrive è FABIO PASSONI, si proprio io l'assassino, squartatore, delinquente e mangia redattori che ha bombardato, squartato e maciullato mirko (sì, proprio con la "m" minuscola, perché ormai ha perso qualsiasi forma di rispetto) con ben 3 telefonate in un mese (pensate che per questo fattaccio Di Pietro voleva condannarmi alla sedia elettrica). Passando ora a cose più serie (anche se a dir la verità mi sono arrabbiato non poco per lo stupido e FALSO BOX che BDM e TMB mi hanno dedicato) vorrei parlarvi del motivo che mi ha indotto a mandarvi questa missiva. Dopo un lungo periodo di studi, ricerche e riflessioni sono giunto ad una conclusione piuttosto allarmante, cioè che l'uomo è un animale stupido, ignorante e insignificante.
Prima di proseguire nella mia lettera vorrei subito precisare che mentre sto scrivendo non sono NE' in preda a una crisi depressiva NE' tantomeno pazzo, quindi vi pregherei di leggere molto ATTENTAMENTE ciò che sto per scrivere. Per motivare quello che ho dichiarato prima, vi racconto alcuni fatti: come penso già sappiate l'uomo abitante sul pianeta Terra (nome che ha scelto lui stesso) pensa di essere importante, intelligente e molti sono anche convinti che sia l'unico essere "pensante" dell'universo. Questa è obiettivamente un idea stupida e boriosa, quindi falsa. Parlando più ragionevolmente bisogna considerare che l'uomo abita su un pianeta che confrontato con l'universo è meno di un granello di sabbia nell'oceano. L'uomo poi ha anche la presunzione di considerarsi libero, mentre non si rende conto di essere prigioniero della sua stessa ignoranza (bella come frase, non vi pare?) (già, da dove l'hai copiata? NdP) L'uomo, infatti, pensava di aver fatto una cosa straordinaria quando è riuscito ad uscire dall'orbita terrestre ed arrivare sulla luna, mentre non si rende conto che può essere solo paragonato ad una formica che si è allontanata di qualche centimetro dal suo formicaio. L'uomo, poi, si sente al sicuro da tutto e da tutti e crede che niente lo possa fermare. Esso, invece, non si rende conto che la sua razza è più in pericolo di quanto non si possa credere. Volete un esempio? Bene ve lo dico subito: non tutti lo sanno, ma nel 1991 durante la guerra del Golfo è successo un avvenimento GRAVISSIMO che a causa del conflitto è passato in secondo piano. Infatti in quei giorni una COMETA dalle non indifferenti dimensioni ha mancato la Terra di pochissimi gradi. Se questo non fosse successo e la cometa avesse investito la Terra l'uomo avrebbe fatto la stessa fine dei dinosauri 65 milioni di anni fa, cioè la scomparsa della sua razza per sempre. Quindi mentre noi ci preoccupavamo delle "supposte" (cioè gli SCUDD) di Saddam Hussein non ci siamo resi conto del rischio che stavamo correndo. Se avete visto il telegiornale in queste settimane avrete sentito la notizia che fra circa due mesi Giove verrà colpito da una serie di comete risultanti da una esplosione di non so che pianeta, e questo per farvi capire che la distruzione di pianeti è un fatto ordinario nell'universo, quindi della nostra scomparsa non se ne sarebbe accorto nessuno. Per quanto riguarda Giove, comunque, non c'è da preoccuparsi perché la sua superficie è così immensa che potrà sopportare facilmente l'impatto delle piccole comete (non per niente è stato definito "la stella mancata"). A tutto questo va aggiunta la stupidità degli uomini che al posto di allearsi tra loro per migliorare e uscire "dal loro stato di minorità", si combattono tra loro (come Saddam Hussein o come in Bosnia) per un pezzo di terra o per un po' di denaro. Avrei molte altri esempi da farvi ma dato che la mia lettera è già fin troppo lunga è meglio finirla qui.
Spero vivamente che capiate il vero SIGNIFICATO della mia missiva, e che soprattutto MI RISPONDIATE SERIAMENTE SENZA BATTUTE E ALTRE PRESE PER I FONDELLI (vero mirko?????)(con la "m" minuscola)!!!
Tanti saluti a tutti...

Fabio

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

P. S. Lo so che la mia lettera non è proprio delle più adatte per una rivista di videogiochi, però non si può dire che non sia ORIGINALE quindi spero che la pubblichiate al più presto.
P. P. S. Ti ricordo mirko (sempre e solo con la "m" minuscola) che mi devi ancora le tue scuse sia per la telefonata che per il BOX.
P. P. P. S. Ho una domandina finale da farvi sull'Amiga 1200: Se aggiungessi un coprocessore matematico alla mia scheda interna da 2 Mb a 32 bit, QUANTO GUADAGNEREI IN TERMINI DI VELOCITA'? Esso viene utilizzato automaticamente da tutti i programmi o solo da pochi? Forse è meglio lasciar stare e aspettare i nuovi computer Commodore previsti per l'anno prossimo

Davvero una lettera strana, qualcuno potrebbe addirittura definirla "abusiva", all'interno della nostra rivista: in fondo chi fa filosofia spicciola lavora ormai da anni per la concorrenza, quindi noi Bovas, che siamo ignoranti di professione, non siamo proprio le persone più adatte per risponderti. Tuttavia, se ti accontenti delle nostre considerazioni, eccotele: il problema che hai sollevato non è certo riconducibile a quattro righe di risposta. Certo, l'uomo non è mai stato messo di fronte a catastrofi grandi quanto l'impatto con una cometa, e l'unica blanda idea che si è fatto, è che può autodistruggersi semplicemente schiacciando un pulsante rosso... Tuttavia non puoi accusare tutto il genere umano di stupidità: di fronte a una possibile Apocalisse l'unica cosa che può fare è rassegnarsi, la Terra mica si può spostare come un'automobile; e cercare di fermare una cometa di grosse dimensioni con qualche missile nucleare, sembra un po' come fermare un proiettile con la carta igienica, non so se mi spiego. Le guerre, le lotte per un pezzo di terra o per due barili di petrolio, sono fatti stupidi di per sé, e lo sarebbero tanto più se l'uomo fosse davvero al centro dell'universo. Potrei anche parlarti della crisi di valori relativa alla rivoluzione copernicana, ma non mi pare proprio il caso. E' il caso, invece, di porre l'accento su un punto fisso: indipendentemente da quella che è la nostra sorte, dobbiamo comunque comportarci bene nei confronti degli altri, di tutti, rispettando chi ci sta intorno e senza prevaricare nessuno. E questo lo si può fare iniziando -ciascuno di noi- dal proprio vicino di casa, e non interrogandosi sulla stupidità o sull'intelligenza dei nostri simili, il tuo discorso, infatti, sa molto di snob. Quella presunta superiorità di certi sapientoni che oggi urta un po' tutti. Bom, adesso ti passo Mirko...
"Bene, mi aspettavo una simile missiva, evidentemente la nostra chiacchierata al telefono di qualche tempo fa è caduta nel vuoto siderale... sorvoliamo sul contenuto della lettera (che mi sembra più che altro un pretesto per la pubblicazione) e passiamo a noi. Nonostante un BDM scalpitante ho preferito risponderti direttamente io; prima di tutto ritengo che tu sia ancora in una posizione di netto torto, sinceramente (e sono stufo di ripeterlo) trovo il tuo atteggiamento decisamente controproducente, è inutile che tu continui ad affermare che "hai chiamato solo qualche volta" perché sappiamo tutti e due che non è assolutamente vero (e lo sa anche mezza redazione).
Mi ricordo chiaramente che durante il periodo dell'ECTS hai chiamato una marea di volte sempre ponendomi la solita domanda "quando esce TFX per 1200?" Vedi, io sono una persona paziente, anzi, una delle più pazienti qua in redazione e ti assicuro che per portarmi all'esasperazione ce ne vuole...
Proprio non capisco per quale motivo dovrei chiederti scusa, forse per il Fabio Passoni Box? Forse perché ho inserito nel Talent Scout tutto quello che hai spedito (programmini in Basic e intro realizzate con il Demomaker che altri avrebbero cestinato senza pensarci su due volte)? Non penso, anzi, mi ritengo decisamente offeso dal tuo atteggiamento, quasi bambinesco (Mirko con la "m"... ma dai!) nei miei confronti. Spero che almeno questa volta tu capisca le mie ragioni, ma chissà perché non ne sono troppo sicuro..." -TMB

TANTO CREPERA' LO STESSO...

Cara Redazione di TGM, non voglio perdere tempo con le presentazioni, tanto sulla busta c'è scritto tutto, vado subito al punto della questione: vi scrivo per lamentarmi di 'sta-storia che l'Amiga 500 sta morendo (o, per meglio dire, è già morto!). Non mi piace! E' possibile che siano spuntati fuori questi super computer (PC, Pentium, A1200) e abbiano rovinato tutto!? Almeno costassero poco (i PC), allora uno direbbe "mi vendo questo e mi compro quello", no! Non puoi farlo perché per comprare un PC devi venderti la famiglia! Vediamo, per il monitor la mamma va bene, ah già, mi serve la SB 16 Aspid, ok, domani tocca a te... Una persona che lavora e guadagna quel che guadagna, non si può permettere di acquistare un Pentium! Cosa credono, che uno vada a rubare per avere un computer al passo coi tempi? Devi essere per forza un figlio di papà (tra l'altro piuttosto benestante). Tralasciando tutto questo, voglio dire che mi sono stufata di sentire parlare di PC o altre macchine, ma che è, aoh, a un tratto si sono dimenticati del povero Amiga 500? Poi si giustificano dicendo che il Commodore non possa eguagliare un PC! Va bene, siamo tutti d'accordo, ma com'è che prima dell'avvento dei nuovi modelli, facevano dei bellissimi giochi? Cos'è, i programmatori si sono tutti rimbambiti di punto in bianco? Non ci credo! E' solo una viscida e meschina operazione di mercato: i signori delle software house hanno visto le nuove macchine e hanno abbandonato le precedenti (fosse solo per le software house... NdP). Questo è sbagliato! L'A500 ne sa fare di belle cose (anche il C64! NdP), certo non sarà mai paragonabile a un PC, ma almeno se venisse ben sfruttato, ne uscirebbero di giochi belli! Ancora non riesco a credere che la Core Design sia riuscita a visualizzare 256 colori con una tecnica particolare, questo vuole dire che alcune case sono rimaste fedeli all'Amiga 500, mentre le altre se ne stanno fregando altamente, perché hanno dimenticato cosa voglia dire lavorare su di una macchina e sviluppare un gioco. Vi rendete conto che si comportano come bambini scemi? Sigh, sob, lasciare il mio ciampolino nell'oblio solo perché ha qualche annetto in più! Quindi vi esorto a rispondere al mio appello, che è poi quello di altri mille giovani che la pensano come me, senza usare battute idiote o commentini scemi tra le righe della mia lettera (non ci permetteremmo mai... perché rovinare questa aulica discussione da tè delle cinque? NdBovas). Io vi stimo moltissimo, e vi reputo giudici imparziali, schifati da quello che sta succedendo. Fra un tranquillante e l'altro vi saluto, ciao ragazzi da Annarita. Alla prossima!

Annarita Prati

Uhmmm, io posso benissimo capire quali sentimenti possano legarci ai nostri computer: sembrano delle macchine fredde e squadrate, eppure dopo un po' diventano "di casa", quasi fossero degli amici ai quali ci si affeziona. Chiaro, non come se fossero delle persone, eppure separarsene è sempre doloroso. Tuttavia, cara Annarita, non posso darti ragione. Non posso perché, tanto per cominciare, non è certo colpa delle software house se l'A500 sta morendo: le case produttrici seguono il mercato, e il mercato va laddove tutti gli utenti si spostano. Non sono le software house ad abbandonare il vecchio 500, sono gli utenti che, poco a poco, lo sostituiscono con qualcosa di più nuovo. E' successo per il C64, per tutti gli altri 8-bit, per i PC 286 e (progressivamente) 386, e il vecchio 16-bit di casa Commodore non era certo vaccinato contro l'obsolescenza. Tu dici che un PC è costoso. Certo che lo è, ogni macchina ha i suoi costi. Tuttavia un A1200 certamente non lo è, costa molto meno di quanto costasse un A500 originariamente, ed è cinque volte più potente. Senza volere a tutti i costi sminuire un computer glorioso come il vecchio Amiga, bisogna necessariamente entrare nell'ordine di idee che oramai è un sistema sorpassato. E come tale da sostituire... C'est la vie!

PROPRIO UN VOLPONE!

Durante il caricamento di F1 Gran Prix per Amiga 600, viene richiesto il codice dal manuale. Se potete inviarmelo (il manuale), vi sarei molto grato, e sarei anche disposto a pagarlo. Nota: il gioco non è una copia pirata, ma è originale.

Mirko Volpon
(indirizzo censurato per pietà. NdP)

Ma sai che sei proprio un volpone? Allora, visto che saresti disposto a pagare il manuale, fai così: vai dal negoziante, e ti compri direttamente l'originale. Quello vero. Ok?

L'ERBA DEL VICINO E' SEMPRE PIU' VERDE...

Allegra redazione di TGM, chi vi scrive è un vostro assiduo lettore di anni 16, turbato da alcune dubbi sulla diffusione dei programmi in Italia e sull'editoria in generale. Ogni tanto, passando davanti all'edicola fidata, trovo, oltre alla vostra rivista (per la quale rivolgo i miei più sentiti complimenti!) anche altre riviste inglesi, del calibro di Amiga Format, CU Amiga, The One. Ciò che mi stupisce particolarmente di queste testate informative sul variopinto mondo delle macchine Commodore, è la continua presenza di dischi contenenti demo giocabili, programmi di alto calibro (ad es. Octamed 4.0 del grande Tejio Kinnunen, o il multimediale Scala, oppure il giustamente osannato Amos 1.35 della Europress Software).
Continuando nella discussione, leggo le pagine dei suddetti giornali, e mi ritrovo dinanzi ad annunci di vendita di programmi di pubblico dominio; le organizzazioni che commercializzano questi programmi, spesso utilissimi, come la Cynostic PD anglosassone sono inesistenti o quasi nel panorama italiano. Qualcuno potrà però obbiettare: "Non è vero! Io col modem riesco ad interfacciarmi con BBS del tipo di Ultimo Impero e riesco a procurarmi i programmi desiderati !" Questa replica, giustissima, è però un po' precaria nel suo significato, in quanto il modem è una periferica non molto diffusa. Concludendo questa argomentazione, vi rivolgo le seguenti domande, tenendo presente che chi vi parla è un ignorante in materia di editoria:
1) Come mai non è possibile avere una testata del tipo di quelle sucitate in Italia? Cosa lo rende impossibile?
2) Vi sono grandi librerie di Pubblico Dominio in Italia? Se si, quali sono e come è possibile contattarle senza modem? Se no, perché?
3) Come mai non inserite nella vostra rivista insegnamenti su come programmare e, che ne so, su come usare professionalmente Dpaint o Brilliance?
Sperando di vedere la mia lettera pubblicata vi saluto con affetto.

Santato Riccardo

Anch'io sono sempre stato un grande fan delle riviste britanniche in genere, non per nulla leggo tutti i mesi Amiga Format, anche perché non ho trovato nulla di simile in Italia. Ma c'è una piccola precisazione da fare: The Games Macine è una rivista incentrata maggiormente sul mondo videoludico, mentre per esempio Amiga Format più sulle applicazioni serie, anche se trovano posto alcune (poche) recensioni. Il perché non esista niente di simile nel nostro paese è abbastanza semplice da spiegare: pochi lettori sarebbero interessati in una rivista del genere, dal momento che, purtroppo, qui in Italia si pensa che l'Amiga faccia i giochetti ed il PC sia il computer serio per lavorare... Per quel che riguarda il panorama PD non posso darti di certo torto, qui in Italia si po' reperire materiale (e non tutto) solo attraverso le BBS, salvo acquistando alcune riviste che pubblicano le utilities più famose (ma che non sempre sono quelle che ci servono...). Come ho già detto prima, la nostra rivista si occupa prevalentemente di videogiochi, è per questo che non abbiamo mai pubblicato, salvo pochissime eccezioni, articoli esplicativi su come usare i vari programmi. Dovresti rivolgerti a riviste che trattino esplicitamente di programmazione e di applicazioni serie...

DILULLO: UN UOMO, UN SANTO...

Spett. Redazione di TGM, Comincio subito questa mia missiva con un appunto. Forse vi sarete accorti (o probabilmente no) che chi vi scrive è quel ragazzo che qualche mese fa vi aveva scritto dicendovi che avrebbe abbandonato la rivista a causa della sempre più scarsa presenza di prodotti per Amiga. Ora dopo qualche tempo ho capito la stupidità di
ciò che avevo scritto (era il delirare di un folle!). Perciò se l'avete cestinata (come credo) avete fatto bene, in caso contrario "fermatevi finché siete in tempo"! Ho capito infatti che non era il caso di privar-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mi della più bella rivista videoludica in circolazione (e vai di leccatina!) e che poi le cose per quanto riguarda l'Amiga non vanno poi tanto male.
Ma non è questo il motivo per cui vi scrivo. Si tratta di ben altra cosa, più importante di queste sciocchezze. Veniamo al dunque: vi riporto di seguito alcuni punti riguardanti un'intervista, apparsa su una rivista dedicata al mondo Amiga, tra la Digital Arts e John DiLullo, responsabile del marketing della Commodore USA.
1) Secondo la Commodore e quindi DiLullo il CD32 negli Stati Uniti non dovrà essere distribuito da rivenditori Amiga, perché "il mercato Amiga non è adatto al CD32", e perciò dovrà essere venduto solo da responsabili di grandi catene di negozi. Inoltre la Commodore non intende neanche sponsorizzare il proprio prodotto a causa del costo troppo alto, e né intende fornire lo spot già trasmesso in Europa (e anche in Italia) ai dealer in modo da sponsorizzare il CD32 su reti locali.
2) Per quanto riguarda l'Amiga, DiLullo dice che il 1200 non può competere con un 386 e per questo molto probabilmente non sarà più venduto negli USA. A questo punto la Digital Arts ha affermato che loro stanno vendendo molti A1200 in contrapposizione ai PC, proprio per alcune caratteristiche assenti in questi ultimi. Ma DiLullo ha risposto dicendo che si tratta di un caso e che in realtà l'Amiga è inferiore ai PC. Ancora DiLullo afferma che l'Amiga può essere venduto solo in una piccola nicchia di mercato, e che anche in futuro non potrà mai essere "un marchio per la famiglia". Infine quando la Digital Arts gli ha suggerito di usare i suoi clienti più fedeli per promuovere l'Amiga a livello locale, DiLullo ha risposto: "Gli utenti Amiga fanatici sono motivo di imbarazzo per la Commodore". Fine.
Naturalmente non vi ho scritto solo per citarvi l'intervista, della quale sarete probabilmente a conoscenza, ma per capire un po' cosa passa nella mente di questa persona.
Secondo il mio modesto parere, questo DiLullo andrebbe licenziato in tronco, perché non può un responsabile di una data azienda affermare che i loro prodotti siano cibo per maiali e che i loro utenti sono solo motivo di imbarazzo. Ora come spera questo losco individuo di poter vendere prodotti Amiga se sembra sia il primo a volerne la morte? Ma è anche probabile il fatto che io non essendo del settore e non intendendomi di marketing non sia riuscito a capire il discorso e le strategie di questo personaggio (se qualcosa c'è da capire). E' per questo che mi sono deciso a rivolgermi a voi, perché vi ritengo competenti e sufficientemente immersi nel mondo dei computer (certamente più di un semplice utente) per poter comprendere e spiegare, a me come a tutti gli utenti Amiga, i motivi di un tale comportamento da parte di quest'individuo.
Passando ad altro vorrei esporvi un mio problema riguardo alla espandibilità del mio Amiga 1200 (non è necessario che lo pubblicate, ma almeno rispondetemi in sintesi). Vorrei acquistare il CD1200 per A1200, ma come saprete questi può essere inserito solo nello slot di espansione inferiore del computer. Ora secondo voi, dovrei acquistare ugualmente il CD1200 e rinunciare all'espansione di memoria, visto che la porta PCMCIA sarà occupata dall'EMPLANT per 1200 o farei meglio ad acquistare il CD32 originale affiancato al COMUNICATOR dell'Eureka (che credo conoscerete) occupando così la porta seriale e lasciando libero lo slot d'espansione (con una spesa di circa L. 900.000)? Una qualsiasi altra ipotesi è ben accetta.
Vi ringrazio vivamente per la considerazione, e vi assicuro che ci terrei veramente ad un vostro parere sull'argomento.
Con amicizia.

Max '76

Ho letto anch'io da qualche parte l'intervista incriminata e non penso ci siano strategie da capire. Inizio comunque a rendermi conto di come sia potuta capitolare la grande "C" americana... Se le decisioni fossero dipese da me (leggere "se io fossi il megadirettore naturale della Commodore") non avrei mai realizzato il CD32, ma mi sarei impegnato a
fornire a tutti gli utenti di Amiga 1200 e 4000 un lettore di CD con possibilità di full motion video (pare che per Amiga 4000 sarà disponibile l'anno prossimo, ma bisogna vedere se è vero e comunque l'anno prossimo sarà comunque tardi.). Riguardo al tuo problema la soluzione non è troppo semplice: il Comunicator in effetti ti permetterebbe di trasferire dati dal CD al computer (prova a pensare alla collezione Fish su CD), inoltre potresti anche giocare con il tuo CD32, ma ti troveresti anche con due macchine quasi identiche, che usano lo stesso microprocessore e gli stessi chip grafici e sonori. Aggiungendo l'add on all'A1200 eviteresti questo problema, ma saresti comunque limitato in quanto non potresti tenere contemporaneamente collegati al computer una scheda acceleratrice e il lettore CD. Io, comunque, propenderei per la seconda ipotesi... (noi invece propenderemmo per la prima: collegando un CD32 completo ad un A1200 tramite il comunicator, ottieni innanzitutto una maggiore sicurezza di funzionamento, potrai disporre del full-motion video e non occuperai inutilmente gli slot per le espansioni di memoria
NdP e Mirko

SVEGLIAMO IL DOPPIO VIRTUALE CHE C'E' IN NOI...

Nota: dato che mi piacciono le lettere non troppo serie, e visto che questa era diventata un po' troppo seria, alla fine ho deciso di aggiungere delle note di un "secondo me stesso", che ho chiamato "2". (Eccomi qua, Nd2)
Incominciamo: visto che ho notato che ultimamente va di moda perdere un po' di tempo scrivendo un po' di tavanate al posto delle solite banalità, ho pensato bene di farlo anch'io. (Bravo, davvero una bella idea, Nd2)
Mmm, bene, credo di aver sprecato abbastanza spazio e di poter incominciare la lettera. (oh, finalmente!, Nd2) Tengo a precisare che non è una lettera "classica", ma neanche "a punti": potrebbe essere definita "a capitoli". (Che cavolo stai dicendo scusa??!! E perché non hai ancora iniziato, Nd2)
CAPITOLO PRIMO: Precisazioni (Ma dai, ma cosa vuoi precisare!, Nd2).
Non sono un lettore accanito di TGM, anzi ne ho comprati solo tre numeri e altrettanti mi sono stati prestati (Vabbè, contento tu, Nd2). Il primo numero che ho letto attentamente è stato il 58 di Novembre '93. M'era piaciuto parecchio e allora ho deciso che ogni secolo ne avrai comprato uno, ma poi ho cambiato idea e ho deciso di prenderne uno ogni quattro mesi. In seguito ho capito che di numeri belli ne esce davvero uno ogni secolo. Immagino che chi sta leggendo questa lettera si sta chiedendo due cose: 1) ma cosa intendi tu per un numero bello? R) semplicemente un numero ricco di giochi supergalattici e anche di una buona dose di tavanate, perché se non si ride più vado a comprarmi PC Action, che almeno mi parla anche dei Pentium, Sestium (sì, lo so che non esiste, mica mi prenderete per un tarello qualunque, no?) (più o meno, Nd2), e compagnia bella! I videogiochi sono delle cose che devono divertire, e non potete pretendere di parlarne come se steste recensendo un film lacrimogeno! (come dite, è meglio dire strappalacrime??! Ma state zitti, per piacere, che di Italiano avevate 5 fin dalle elementari) (Ma per piacere, siamo seri, Nd2) 2) L'altra domanda, che forse andava messa per prima, è: ma questo qui è tutto scemo!!? (Oh, bravo, l'ha capito) R) Può darsi (Wow, e lo ammette, Nd2), ma tenete presente che, anche se cestinerete questa lettera, ve ne arriveranno presto altre (EH EH EH) (Ma pensa te che gente che c'è in giro, se poi penso che sono sempre io svengo, Nd2). Vabbè, vabbè, nonostante tutto mi siete simpatici e vi voglio offrire un'ultima possibilità: volete cambiare un tarello con due persone serie? (Ma dai, anche gli inserti pubblicitari, Nd2) (già sento urla di "Si, non ne possiamo più!!!!!!!") Beh, purtroppo non è possibile, ma una persona seria ve la posso offrire: me stesso! Non capite? Ma no, proprio voi che ne parlate sempre? Questo capitolo l'ha scritto il mio doppione virtuale!!! (Noo, non ci capisco più niente, sapevo che c'era un altro me stesso che ha scritto la lettera, ma che c'era anche il doppione virtuale non me l'aspettavo! Cosa sono, 6163??, Nd2)
CAPITOLO SECONDO: Letter start.
Ora che sono uscito dalla finzione (Windows Blocco note) e sono entrato nel mio vero Io (Word per Windows) posso incominciare. Dunque, già dal titolo traspare, se non avete le lenti appannate (guarda che mica portano tutti gli occhiali, Nd2), il primo argomento di questo capitolo: l'inglese. Non avete ancora capito? Ebbene, facciamo una bella citazione: da Zzap! n 83, allegato a TGM 58: "[...] scrivi i tuoi giochi in italiano e non in inglese! Cavolo!!! Siamo un pochino nazionalisti! [...]". Non è necessario andare avanti. Avete capito benissimo il concetto. E allora perché ci ritroviamo una rivista completamente italiana che sa tanto di inglese?! Qualche parola non ha il corrispondente italiano, è vero, ma forse neanche il 50% di quelle che usate, a cominciare dal titolo: "The Games Machine" (ah sì, e poi come la chiamiamo? "La Macchina Dei Giochi"? E' semplicemente orribile!!! NdP). E non solo voi. Non cominciate a pensare che sia una lettera di proteste varie. (Ehm, io invece sto cominciando, Nd2) Ultimamente si è parlato di giochi programmati da giovani talenti italiani. Giochi forse non fantastici ma veramente degni di nota. Ma perché diavolo scritti tutti in inglese!? Credo per poter essere internazionali, ma non sono d'accordo lo stesso. Se li vogliono nella loro lingua se li traducano, come noi facciamo con i loro!! Cambiando argomento, volevo dire alcune cose su una lettera pubblicata sul numero di Zzap! che ho indicato anche prima (fra l'altro l'unico che ho, ma che mi ha dato un'impressione ENTUSIASMANTE), ecco su quel numero 83 c'era una lettera, subito a pagina due, scritta da un certo Roger Waters Jr. (spero per lui che sia il suo nome vero, e non quello d'arte, vedi sopra) (ma dai, se si chiama così cosa gli vuoi fare, Nd2), che era piuttosto incavolaticcio (e sono buono): sulla lettera non è mia volontà né mio desiderio (guarda che non è mica un testamento, Nd2) esprimere un giudizio (oh-oh, cos'ho detto??!!) (Ah, ecco, se n'è accorto, Nd2), ma volevo solamente far notare come quel tarello (=avatar, se non l'avevate ancora capito)(Sì, avranno anche 5 in Italiano, ma quello lo sanno, Nd2) di Paolo Besser abbia dato una risposta un po' evasiva, quando invece si poteva benissimo rispondere per le rime (l'intenzione c'era, però...). Mi riferisco al fatto che il nostro caro Roger diceva che allegando Zzap! a TGM si spingeva il lettore a comprare un 16 bit; l'affermazione è discutibile, se non censurabile (censurabile??, ma per piacere, Nd2), però bisognava dirlo, non dire che "Se uno vuole abbandonare il mondo dei videogiochi, o comprare un 16 bit, è liberissimo di farlo". Eh, Paolone, come la mettiamo?! (ah sì? E dove sta scritto che uno debba PER FORZA continuare a videogiocare, una volta che ha iniziato? NdP)
CAPITOLO TERZO: Non sono polemico! (Dimostracelo allora, Nd2).
Sì, perché, come ho detto prima, non è mia intenzione scrivere una lettera di protesta, anche se i complimenti ve li fanno tutti e se qualche critica va fatta, qualcuno deve farla. Ma riparleremo di questo dopo l' intervallo pubblicitario (anca mo' pubblicità, ma che palle, Nd2) (o i suggerimenti commerciali, come dice Pizzul)(Sempre la stessa roba, comunque, Nd2). TADA!!!! Le Domandone (Mamma, che paura, Nd2):
1) Perché TFX, che ha preso 96%, con elogio del Max (del Max? Mi sa che neanche tu prendi dei bei voti in Italiano, Nd2), non è ancora nei primi venti nella vostra classifica di Ultimo Impero, e non se ne sente più parlare da qualche mese, mentre si sente parlare sempre di Strike Commander, di cui però, anche nel numero di Aprile avete fatto notare che ha solo una bella grafica?! Se un gioco è veramente bello non è possibile che lo elogiate solo quando qualcuno vi chiede di consigliargli un simulatore di volo!
2) Io TFX l'ho comprato, fidandomi del vostro commento e anche perché avevo voglia di un bel simulatore di volo; devo dire che non sono rimasto totalmente deluso, ma neanche così impressionato come mi aspettavo dalla vostra recensione (sinceramente, non riesco a capire il tuo punto di vista. TFX ha strappato votazioni da primato su tutte le riviste d'Europa, è stato il simulatore più venduto dell'anno è non credo possa tutt'ora avere seri rivali nel suo genere. Comunque, i gusti sono gusti. NdMax)! La colpa è della versione su disco, che io ho acquistato, è tutta un'altra cosa rispetto a quella CD-ROM? Quali sono le effettive differenze tra le due versioni?
3) Sempre a proposito di TFX, quando si entra nel CONFIG e si schiaccia il pulsante del test del computer, per settare il "Flight Model" cita la "Floating point speed" del sistema. Che cavolo è?? Se varia con la velocità del computer, perché dite che era molto meglio di Strike Commander come risorse richieste se invece sul mio 486/33 (110 CPU Speed col Landmark), dove anche F1GP va col massimo dettaglio e frame a 20.00 senza nessun problema il CONFIG

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

consiglia Simple (il secondo livello)??!
4) Non per essere monotono, ma sulla scatola di TFX c'è scritto "Dettagli missioni in italiano". Io ho selezionato "Italia" nelle lingue, ma le missioni che ho fatto fino a adesso non hanno niente di italiano (premetto che sono ancora alle Training Mission)(ma allora fai proprio schifo, eh, Nd2).
5) Voi parlate sempre bene di Falcon 3. Io ho visto solo il primo, parecchi anni fa. Cos'è cambiato (Mi sa un tantino, sai, Nd2) e che voto ha preso quando lo avete recensito?
6) Ho giocato a X-Wing e, a parte le animazioni, non ci ho trovato niente di esaltante. E' grave?
7) Stunt Car Racer e 4D Sports Driving (STUNTS) sono la stessa cosa? (cioè, ma secondo te lo stesso gioco può avere due nomi diversi??, Nd2)
8) Quest'ultimo, che è quello che conosco io, che voto ha preso alla sua recensione su TGM?
9) Sim City 2000 per PC è da 97% come quello per Mac?
10) So programmare in QBasic o QuickBasic a un livello medio-avanzato, ma per fare i giochi è una pena. Se devo imparare il C (non parlatemi di Assembler, per piacere, che mi fa venir la nausea, dopo aver visto i listati di programmini che, in fondo, fanno delle banalità), quali vantaggi ha il C++ rispetto al TC o al QC?
11) Perché non aggiungete una voce "colonna sonora", vicino a "tecnica", "giocabilità e "innovazione"?
Beh, credo che siano abbastanza, e ritorniamo all'argomento della polemica. Un solo consiglio: se state per cestinare questa lettera, andatevi prima a leggere il capitolo quinto: "Assoluzioni e conclusioni".
CAPITOLO QUARTO: commenti alle lettere, alle risposte e al Talent Scout.
Questo argomento l'avevo un po' già trattato nel capitolo due, ma ora continuo, scorrendo un bel po' di simpatiche letterine, ma in tono meno polemico, non preoccupatevi (sperèm, Nd2).
Complimenti a:
Ninni B. Gemma, TGM 58, una lettera davvero divertentissima;
Antonio Salotto, TGM 58, sono d'accordo in tutto, e non hai sprecato pagine come sto facendo io.
mamma Gabriella, TGM 58 e 62, tutte e due lettere molto belle, spero di leggerne tante altre. Per la seconda non sono molto d'accordo con la risposta, secondo me ha ragione lei, e forse sei un po' grande per definirti un "cucciolotto", quell'età l'hai passata ormai da un pezzo, Paolo, anche se in altri punti hai ragione tu (oddio, ho solo vent'anni, io. Ah già, dimenticavo, il 9 luglio ne compio 21... NdP)
Condoglianze a:
XXXXXX, TGM 58, se davvero ti senti così di ***** non c'è altro che farti le condoglianze. Su con la vita! Cosa t'importa di quello che ti dicono gli altri! Se sono così, fregatene; vedrai che prima o poi troverai qualcuno che ti capirà, e intanto comincia a capirti tu! Non devi guardare sempre gli altri, altrimenti arrivi a credere, e mi sembra tu ci sia già arrivato, che tutto che quello che dicono è giusto. Se vai avanti così, un giorno ti diranno che è meglio se ti butti da un ponte, e tu lo farai! Ti "censurano" e tu ti "auto-censuri"! E vado avanti. Dici "[...] puerile [...]da puer-pueri seconda declinazione. Perdonatemi, ma sono fatto così", ma cosa vuol dire "sono fatto così"!? Se scherzi mi sta bene, ma mi sa tanto che tu non stavi scherzando. Scusa, ma io sono convinto che sono più vicini al vero quelli che credono che basta schioccare le dita per cambiare le cose, che non quelli che dicono che "si nasce così e così si resta". E poi dici [...] quanti [...] si fanno mettere sottobraccio da una ragazza che ha pietà di voi?", MA PORCA MISERIA, per non dire peggio, mandala a quel paese quella ragazza! (ecco, sono arrivato al peggio). Basta, non so più che dire, anzi, ancora una cosa: visto che dici che rifletti tanto, prova a riflettere tanto su questa frase, e tienila sempre presente: VOLERE E' POTERE. Per quanto riguarda la risposta niente da dire, avete fatto del vostro meglio, anche se potevate cercare di non cadere in quei luoghi comuni che XXXXXX vi raccomandava di non citare: si poteva rispondere lo stesso.
Nel titolo del capitolo c'era anche il "Talent Scout", e quello a cui mi riferisco precisamente è quello del numero 62, in cui avete appiccicato il bollino "Talent Grafica Star" a una immagine 3DStudio di Coyote-Green-la Ruspa (guarda che non è mica una canzone, Nd2), mentre avete rimproverato Alex per una composizione di quattro immagini sempre realizzate con il 3DS dicendo che "i soggetti sapevano di già visto". Solo alcune considerazioni, che fra l'altro ho ritrovato un po' anche in una lettera sul numero 63, che purtroppo ho già restituito al suo legittimo proprietario: per la prima immagine che ho citato è stato utilizzato il muro e la macchina già di serie col 3DS e, a parte la scritta, disegni non di grande qualità (guardate il marciapiede e ditemi se è bello) (sì, guarda il marciapiede e ti dirò chi sei, Nd2); nelle immagini di Alex, anche se non saranno state il massimo dell'originalità, si riscontrava invece un grande impegno nella realizzazione, probabilmente durata molto di più di quella per il "The Games Machine Club". Poi rispondendo alla lettera che ho citato sopra, o forse era su Ultimo Impero, comunque sul numero 63, avete detto che non si capiva a quali immagini si riferiva! Ma per favore, si capiva più che bene, e questa volta esigo una risposta chiara!! (eh, non c'è mica bisogno di arrabbiarsi tanto!, Nd2)
CAPITOLO QUINTO: assoluzioni e conclusioni.
Eh sì, siamo giunti al termine, anche se non per me, perché la devo ancora rileggere e aggiungere un po' di note (vedi nota all'inizio). Perché "assoluzioni"? Perché, dopo aver contestato tante cose di TGM, mi sembra giusto assolvere tutti, e lasciarli vivere in pace il resto della loro vita (oh, ma hai proprio la mania dell'onnipotenza, eh, Nd2)(ehm, cosa sto dicendo?)(Ah, ecco, l'ha detto senza accorgersene, si vede che era un po' ciuco, Nd2). Per la conclusione vera e propria ho pensato a una frase di Frizzi: "Un saluto e ancora tanti complementi a: The Games Machine"

Francesco Negri '80.

Accidenti, mi è talmente andato in tilt il cervello (ovviamente leggendo la lettera sopra riportata) che non so proprio da dove incominciare... Beh, visto che il primo capitolo l'ha scritto il tuo doppio virtuale e che io non sono mai andato d'accordo con i doppi virtuali passiamo direttamente al capitolo secondo: non mi sembra un problema così grave scegliere quale lingua adottare: l'Inglese, anche nel campo informatico, è diventato la lingua standard dell'informatica, e, prima o poi, bisogna impararlo. Ovvio che dei programmatori italiani, soprattutto se stanno programmando un demo, dovrebbero usare l'Italiano, ma come tu stesso ammetti, se il programma in questione dovesse fare il giro del mondo dovrebbe utilizzare una lingua conosciuta da tutti, l'inglese appunto... Una precisazione per quanto riguarda l'inserto Zzap! apparso su TGM: i giochi per C64 erano sempre di meno, era perciò impossibile riempire una rivista come avevamo sempre fatto prima. Ci dispiaceva comunque far morire così la rivista che è stata un po' per tutti la rampa di lancio, oltretutto avevamo ancora tanti lettori che sarebbero stati delusi. Da qui allora l'idea di far continuare Zzap! finché era possibile almeno come un inserto di 16 pagine... Capitolo terzo:
1) Non sempre i giochi che recensiamo, benché presentati con un globale nettamente alto, hanno poi il successo sperato. TFX, secondo noi, resta un bel gioco -grafica o non grafica- e certamente ci sarà chi lo ha apprezzato. E poi non è detto che tutti i suoi estimatori si facciano in quattro per votarlo sulla BBS... Insomma, i sondaggi non sono mai nulla di certo al 100%, e questo dovreste già saperlo... (ALT! Problema risolto, a causa di un piccolo inconveniente (il Coltorti s'è dimenticato di inserirlo nella lista) non era possibile votare TFX come gioco preferito. Tutto qui. NdMax).
2) No, non ci sono delle differenze abissali tra le due versioni. Ma che importanza ha? La recensione si riferiva proprio alla versione su dischetti.
3) Letteralmente è la velocità di calcolo in virgola mobile, in pratica si può tradurre così: "se hai il coprocessore matematico, il gioco va più veloce".
4) Il programma non è stato tradotto in tutte le sue parti, solo il manuale e il supporto video delle missioni principali.
5) Falcon 3 fu recensito qualche secolo fa, prese un voto se non erro superiore al 90% ed è tecnicamente su un altro pianeta rispetto al primo.
6) Gravissimo. Scherzi a parte: a noi cosa diavolo ce ne frega? Io vado matto per il "taglio alla lemon-vodka", una coppa di gelato al limone con dentro l'omonimo liquore. Se poi ad esso aggiungiamo un po' di sciroppo di menta, diventa semplicemente squisito. Però a te può anche non piacere... questione di gusti! Io so solo che quando arrivò in redazione X-Wing, non fu praticamente più possibile usare il PC su cui era stato installato, se non per farci qualche partita...
7) Che io sappia sono due giochi simili, ma diversi tra loro.
8) Lo conosci. Ti piace? E allora che importanza potrà mai avere il voto guadagnato sulle pagine di TGM? Un po' di spirito critico indipendente, please... (risposta alternativa: non me lo ricordo NdP)
9) Ma sei beota o che altro? Guarda che lo avevamo recensito proprio per Macintosh (gennaio 94)!
10) Probabilmente il C++ sarebbe quello che ti sarebbe più utile, avendo già parecchi "include" già definiti, ma scordati di fare qualcosa di eccezionale, in questo caso bisogna per forza saper usare l'assembler...
11) Le voci "tecnica" e "innovazione" comprendono già il sonoro. Per avere più dettagli è sufficiente leggere i commenti...
Capitolo quarto e quinto: nulla da aggiungere...

DOMANDE DOMANDE DOMANDE DOMANDE DOMANDE DOMANDE DOMANDE DOMANDE DOMANDE DOMANDE E ANCORA DOMANDE...

Simpaticissima Redazione di TGM, saltando i superflui complimenti per la rivista (anche se nelle review si potrebbe sostituire l'inutile voce "innovazione", che sembra avere soltanto la funzione di alzare o abbassare il globale, con quella ben più importante di "longevità" e scindere la voce "tecnica" in "grafica" e "sonoro"), passo subito a illustrarvi il motivo per cui vi ho scritto. Sono uno dei tanti possessori di Amiga 500 V1.3 indecisi se passare o meno al 1200 e, poiché ultimamente mi sto orientando sempre più verso la prima possibilità, desidererei porvi qualche domanda sul nuovo nato di casa Commodore, premettendo che lo acquisterei per uso quasi esclusivamente ludico.
1) Acquistando il 1200, mi conviene tenere il drive esterno a 880k del 500 o sostituirlo con un 1760k?
2) Si può connettere l'espansione 512k del 500 all'A1200? E se sì, mi conviene aumentare ulteriormente la memoria?
3) Su un TV color (Grundig o Nordmende 28", o Saba 21") si riescono a visualizzare tutti i 256 colori (o più) del 1200?
4) C'è bisogno di un modulatore per collegare il 1200 alla TV con presa SCART? E se sì, va bene quello per A500?
5) Regredendo il 1200 a 500 ed utilizzando un emulatore Kickstart 1.3, mi funzioneranno tutti i programmi?
6) La velocità di clock del 1200 è di 14 Mhz: non è troppo lento rispetto ai moderni PC, o il fatto che è un 32 bit ne aumenta la velocità? (guarda che anche i PC sono a 32 bit... NdP)
7) Mi conviene acquistare un Hard Disk? E se sì, da quanti Mb?
8) Cos'è l'espansione di fast ram? Mi conviene acquistarla in rapporto qualità/prezzo?
Sperando in una vostra risposta, magari anche se solo in un infimo angolino della Posta (vi prego, è di vitale importanza per me!), vi saluto cordialmente.

Girolamo Castaldo

Allora, caro Girolamo, se oggi non fosse per me una bella giornata, alle tue domande risponderei così: 1) 2) 3) 4) 5) 6) 7) 8) rileggiti le ultime due poste, c'è già scritto tutto. Ma siccome noi Bovas siamo persone molto umane (davvero? NdLuna)(massì, un po' marziane... NdBovas), capiamo che ci possano essere dei lettori un po' distratti... La prossima volta, però, e questo è un invito che estendiamo a tutti, prima di spedirci una sfilza di domande, leggete attentamente tutta la rivista, può darsi che le soluzioni ai vostri dilemmi abbiano già visto la luce della pubblicazione... Allora:
1) Ti conviene sostituirlo con uno ad alta densità, però assicurati che la capienza sia esattamente 1760k: in giro ci sono dei drive taroccati che usano un formato tutto loro (1640k), incompatibili con Cross Dos e con il formato XL di Amiga 4000. Occhio.
2) e 8) No. E poi a cosa ti serve? Il 1200 ha già 2Mb di memoria in dotazione, se proprio vuoi aggiungerne altra, ti conviene piazzare una bella espansione da

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

4Mb di fast ram. Quest'ultima velocizza ulteriormente il computer e diventa davvero necessaria se lo si inizia ad usare con programmi di un certo livello (tra i giochi che ne traggono vantaggio ricordo Heimdall 2).
3) Dipende dalla qualità dei televisori, non dalla marca e dalla larghezza dello schermo. Su quelli che hai citato, comunque, non dovrebbero esserci problemi di sorta. Usa però possibilmente un monitor a colori: è più definito e stanca meno la vista, senza contare la possibilità di visualizzare TUTTE le risoluzioni possibili (modelli Commodore 1940 e 1942).
4) Furbone, se hai la Scart basta un cavetto da collegare direttamente all'uscita video del 1200, senza modulatori di sorta. Inoltre tieni presente che tutta la linea Amiga "entry-level" (600 e 1200), dispone di un modulatore interno. Casomai dovesse rompersi questo, puoi usare anche quello del vecchio 500.
5) No, il tasso massimo di compatibilità è di circa 80%
6) Regge bene il confronto: i 14Mhz di Amiga non sono paragonabili in alcun modo a quelli di un PC, perché Amiga ha una struttura interna ben diversa da quella dei PC.
7) E' la primissima cosa che devi comprare. 80Mb minimo.
Au revoir...

IN SINTESI...

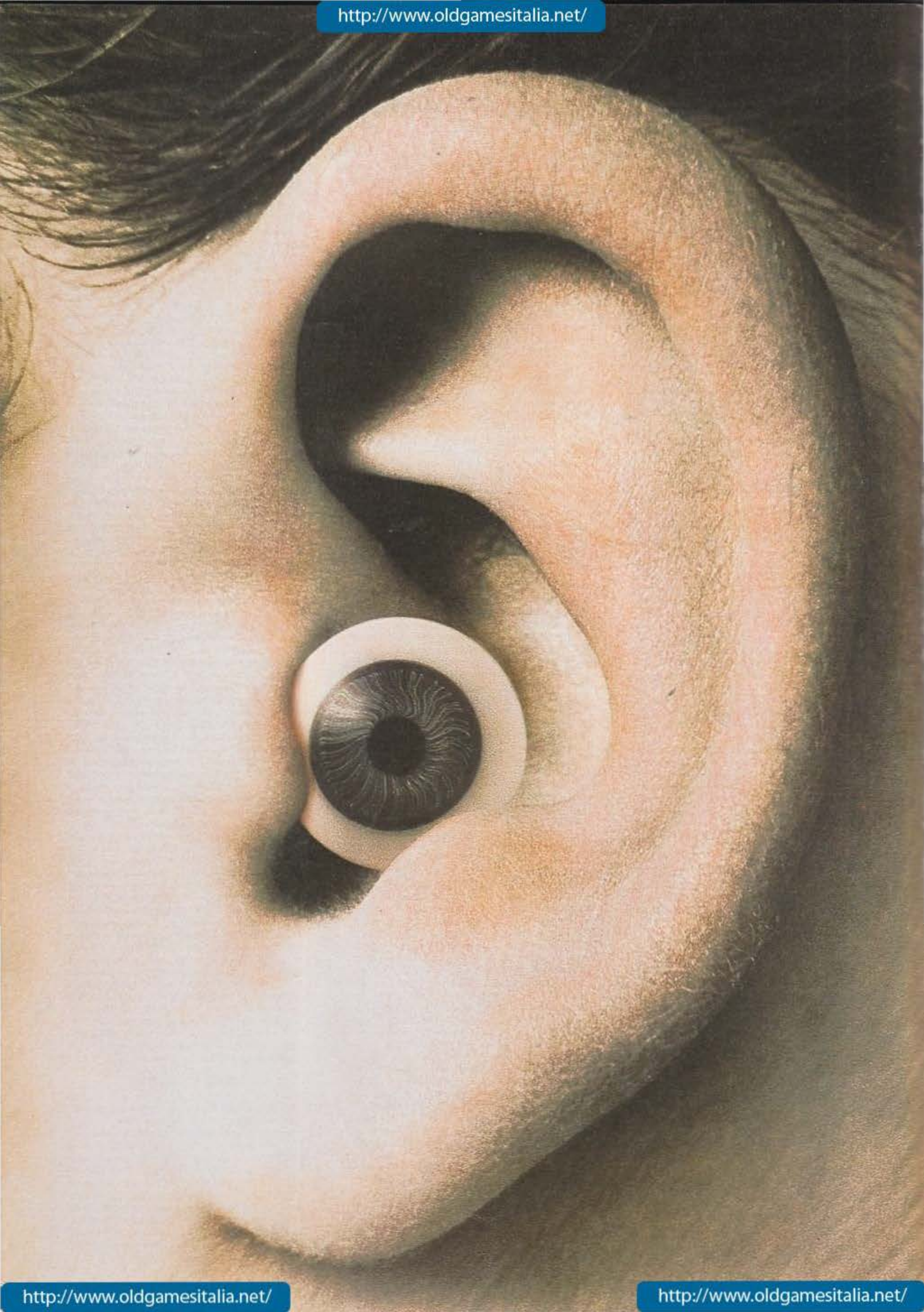
Ma stiamo male! La prima lettera che avrà l'onore di apparire nella posta in sintesi, questo mese... non c'è! Sì, perché l'originale autore della medesima, tale Armando Loffredo, ci ha inviato una busta vuota, regolarmente affrancata. Cosa dire, l'avrà fatto apposta? Se la risposta è affermativa, complimenti, sei riuscito a sprecare ben 750 lire!!! (Mille lire, compresa la busta. NdLuna) "Noi Bovas e Redazione di TGM, oggi ho avuto occasione di visitare l'Abacus. La manifestazione ha sorpreso con le sue novità, mi sono divertito un mondo, e soprattutto sono riuscito a soddisfare le mie curiosità parlando con redattori di videogiochi. Non con voi però, ho cercato di farmi strada tra le ragazze saltellanti attorno al vostro stand. Infatti non sono riuscito a capire se avevate organizzato un karaoke oppure una mini discoteca. Di sicuro non era uno stand per videogiocatori. State accontentando sempre più gente tranne i VERI videogiocatori. Bravi, continuate così...", ok, caro Ivan Bersanetti, allora in occasione della prossima fiera, organizzeremo un pic nic per bambini grassi, con tanto di manine pacioccose e canzoncine di Cristina d'Avena... Ma che cavolate vai dicendo!? Hai mai sentito parlare del semplice concetto di "promozione"? Semplicemente abbiamo cercato di proporre al pubblico (non solo il nostro) qualcosa di diverso dal solito. Non ti è piaciuto? Amen, le ragazze saltellanti di cui sopra, e la maggior parte degli ottantamila spettatori che hanno visitato il nostro stand, non solo si sono potuti soffermare un po' con noi a parlare di giochi, ma ci hanno pure fatto i complimenti per l'idea originale del nostro stand, che aveva anche il pregio di intrattenere un po' anche coloro che di videogiochi non ne capivano più di tanto. Passiamo così a quei due matti di Alx e Tfz, che ci hanno spedito altre due lettere dense di battute e doppi sensi, ma prive ahimè di significato. Sarà per un'altra volta... Veloce veloce per Ivan e Andriu: non vi preoccupate, la vostra lettera non è stata bruciata, ma più semplicemente cestinata. Roberto ci chiede una collocazione definitiva per 3DO, CD32 e CDI, visto che attualmente è costretto a far la spola tra TGM, CM e CD Magazine. Allora, la questione è un po' spinosa. Come penso abbiate tutti capito, il futuro dei videogiochi sta scritto in un supporto ottico, e quindi chiedere a TGM di occuparsi solo di floppy disk equivarrebbe a condannarla a morte. Il motivo principale per cui parliamo di 3DO e CD32 su tre riviste diverse, è presto detto: su CD Magazine preferiamo orientarci verso software diverso dai giochi, più professionale, rivolto come del resto anche la rivista stessa, a un pubblico diverso. Quindi, il linea teorica, i giochi per le piattaforme su CD troveranno sempre spazio prevalentemente su TGM e CM, tuttavia spesso per queste macchine escono solo dei giochi, e quindi anche su CD Magazine... E' un casino, lo capiamo anche noi. Dateci comunque ancora un po' di tempo, studiamo ben bene come va il mercato, e poi prenderemo una decisione definitiva. Ok? Il caro Alessandro Farinelli, ci ha inviato alcune belle domanducce "che vi faranno riconsiderare le vostre teorie sulla pirateria". Purtroppo, le tue domande non solo non ci spostano di un centimetro dalle nostre posizioni, ma hanno risposte molto semplici. Vediamole: 1) se si dispongono di più computers nella stessa famiglia o nella stessa azienda, l'installazione di uno stesso programma originale non è assolutamente reato. 2) prestare i dischi di un gioco originale non è reato, purché tu deinstalli la tua copia dall'Hard Disk nel momento in cui glieli presti, e lui faccia altrettanto all'atto della restituzione. 3) se entrate in un negozio in tredici, e vi comprate una sola copia di Strike Commander pagandola 10 carte a testa, siete tutti proprietari della stessa copia: quindi solo uno alla volta potrà installarsela su HD. 4) piratare un CD Rom è possibilissimo, ma decisamente costoso. Ah, ultima cosa: l'occhio umano può vederne 16.000.000 di colori (ed è un valore approssimato e soggettivo), non solo 10.000.000 come dici tu... Francesco e Simone si lamentano della mancata pubblicazione delle risposte al 144 negli ultimi mesi. Purtroppo il servizio è ancora largamente sperimentale e stiamo cercando di organizzarlo nel modo più funzionale possibile, abbiate ancora due mesetti di pazienza e poi ne riparleremo. Ebe Buzzi scrive per lamentarsi della scarsa affluenza di lettere al TGM Mail da parte del pubblico femminile (dispiace di più a noi!), e il suo problema è connettere la stampante al computer. Purtroppo non ci hai indicato di che stampante si tratta, e non ci hai neppure detto se il tuo A1200 dispone di HD o meno. Nel primo caso, devi andare nel menu prefs del Workbench, cliccare su Printer (e su PrinterGFX per i settaggi addizionali), e poi selezionare il driver della tua stampante. Così facendo dovresti risolvere tutto. Se il medesimo non è contemplato tra le stampanti in elenco, guarda sul manuale della periferica, e costringila a emulare qualche altra stampante di cui il driver è disponibile. Se ancora dovessi avere qualche difficoltà, però, ti conviene interpellare il rivenditore dove hai comprato il tutto. Denis Valentino scrive per lamentarsi dei ritardi con cui gli arriva TGM in abbonamento, aggiungendo che altre riviste (di altro genere) a cui si era abbonato, riuscivano ad arrivargli a casa addirittura in anticipo rispetto all'uscita in edicola. Purtroppo gli abbonamenti non sono gestiti direttamente da noi, che vediamo le riviste stampate al massimo un giorno prima della loro effettiva distribuzione. Queste ultime, comunque, vengono spedite immediatamente agli abbonati. Se poi le poste ci impiegano una vita a recapitarvele, non è certo colpa nostra. Ora, così la piantate di fare confronti con fumetti o settimanali, parliamo un po' dei tempi tecnici con cui le NOSTRE riviste sono portate avanti: noi, per chi se lo fosse dimenticato, parliamo di software, di giochi. E questi, a due settimane dalla loro uscita, sono già potenzialmente "vecchi", in quanto potreste averli già visti o comprati, oppure la concorrenza ne ha pubblicato la recensione anzi tempo. Gli ALTRI, invece, possono anche permettersi di chiudere e stampare un numero anche un mese prima della sua effettiva distribuzione. Un fumetto, ad esempio, non cambia se viene venduto anche un mese dopo la sua ultimazione. Loro, quindi, cosa fanno: stampano il numero, lo spediscono agli abbonati e DOPO escono in edicola, permettendo così quella contemporaneità che noi non ci possiamo certo permettere. Vi piacerebbe trovare a luglio in edicola una rivista contenente tutto il materiale che la concorrenza vi propone a giugno? Si rassegnino dunque gli abbonati: finché le poste saranno quel che saranno, riceveranno sempre le riviste con micidiale ritardo. Il che non ci fa certo fare buona figura, perché l'unico referente tra la rivista e il lettore, è proprio la Redazione. Techno Maki, possessore di Amiga 1000, ci chiede se è disponibile una scheda che possa in qualche modo renderlo simile al 1200. Purtroppo, e mi spiace dirtelo perché immagino tu sia parecchio affezionato al tuo sistema, l'Amiga 1000 è decisamente troppo vecchio per reggere il passo, è un po' come chiedere se esiste un modo di trasformare un vecchio 8086 in un Pentium. Le nuove schede grafiche permettono l'utilizzo del Workbench a 256 colori anche sul 2000, ma è necessario montare Kickstart 2.0 e Workbench 2.1 o superiori, e poi il computer andrebbe ulteriormente potenziato con una scheda processore 68020 (meglio 68030), dispositivi così rari per un Amiga 1000, e così costosi, che l'acquisto di un A1200 con Hard Disk e memoria aggiuntiva risulta decisamente più economico. Alessandro ed Eleonora si lamentano con Shin poiché, riguardo Alone In The Dark II, secondo loro "ha rivelato un po' troppo della trama", facendo perdere al giocatore il gusto di scoprirsela da solo, aggiungendo che "140.000 per un gioco che è durato al massimo 16 ore (e non 50, come scritto nella recensione) sono eccessive", ma concludendo che "alla fin fine, lo ricomprerebbero comunque volentieri". Allora, scusate, ma il problema 'ndo sta? Shin recensendo AITD2 ha svolto un ottimo lavoro, introducendo il lettore-giocatore nella parte (un po' di trama andava necessariamente svelata, altrimenti uno che legge la recensione come fa a capire di che si sta parlando?), e assegnando alla fine un globale ben azzeccato. Se poi abbiamo pubblicato delle foto in cui si vedevano risolti due enigmi, l'abbiamo fatto col duplice scopo di aiutare da subito i nostri lettori, e di mostrare nel miglior modo possibile la grafica del gioco. "Confessate! Fightin' Maniacs è un maledetto pesce. Quel guerriero armato di un micidiale rastrello, Hassan, suppongo assomigli troppo al prode Paolone. Greener è barbuto come solo può essere il mitico JH (Morte alle rondini! Anch'io le combatto strenuamente) (date il comando a me e JH, e tra qualche mese al mondo non ci sarà più l'ombra di rondini e bambini grassi! NdP) Non basta! Lo sfondo della schermata ove halfman combatte con il suo gemello... Blade Runner, non dico altro. Non riesco ad individuare Ciuseph (che nome stupido...), è forse Shin? Dal profilo Gordosa mi sembra Jack, ma ho molte riserve...". Ebbene sì, se non l'avevate ancora capito, Fightin' Maniacs è stato il nostro pesce d'Aprile, edizione 1994. Dieci prodi redattori si sono avvicendati davanti alle telecamere fingendo come beoti mosse da rullakartoni, inventandosi i personaggi più assurdi. Hassan, armato di lavavetri, era proprio il sottoscritto (Paolone); Halfman viveva delle fattezze di Stefano Petrullo, Gordosa era in realtà l'Alex Rossetto di consolemaniaca memoria, Greener era proprio il baldo JH, Luke Reynaud aveva assunto le sembianze dell'improbabile marine Gunny, Ciuseph condivideva la stessa espressione ebete di Raffaele Sogni, Mess era in realtà Shin e Amon è per molti di voi una vecchia conoscenza: Lorenzo Bendinelli di PC Action. Tutti i fotogrammi sono poi stati digitalizzati e messi insieme da quel pazzoide di Marco Auletta, per la gioia di tutti i boccaloni (non ultimo, un nostro inserzionista...) e dei lettori poco avveduti... Esclusiva mondiale!!! Ci ha scritto un fan di Masini (probabilmente l'unico...) "la volete finire di prenderlo in giro? Il gioco è bello finché dura poco, ora potreste cambiare cantante! Non mi riferisco solo a voi Bovas, ma anche a tutti i lettori che mandano le parodie delle canzoni del mitico Marco, storpiando in demenzialità delle vere e proprie poesie!": come puoi notare tu stesso, noi non siamo certo dei fissati, anzi, noi guardiamo sempre dove va il mondo e come si evolve. Non a caso ultimamente abbiamo abbandonato un po' il Masini (ormai lui è là, etereo, che grazie alle sue disgrazie guadagna miliardi: per lo meno è stato l'unico ad ammetterlo. Non avete idea come mi faccia ridere Vasco Rossi quando propone ai suoi concerti "Vita spericolata", lui, che vive da nababbo mentre io mi rovino la vista davanti a un monitor e c'è gente che passa la vita in officina... Legittimo, eh, per carità, ma pensiamoci ogni tanto), e abbiamo spostato la nostra attenzioni su fenomeni nuovi (ma non per questo meno pericolosi), Canino, la Pausini... Concludiamo dunque citando la prima lettera scritta in Inglese da quando noi Bovas abbiamo (un po' dispoticamente, come è nel nostro stile) preso le redini del TGM Mail: Boris Stromar è un nostro lettore che vive in Croazia, e ci ha inviato una interessantissima missiva riguardante gli studi americani sugli UFO di cui GB ha parlato nell'omonima recensione. Molto bella e godibile, ma di interesse un po' troppo limitato per la pubblicazione integrale.

CONCLUDENDO

Sono quasi le tredici, giorno di consegna della posta. Mi trovo in treno, torno da Napoli (a proposito, la mia ragazza mi ha detto di salutarvi tutti quanti!) e so che al ritorno troverò Dave con la sua parte di Posta, e Max che vuole tutto il documento nella sua interezza. Non oggi, si intende, il giorno prima. Scene di ordinaria amministrazione per noi che, a luglio, ce ne staremo tutto il mese davanti a un monitor (a lavorare sul numero di settembre, sigh!), con la sola consolazione che voi, dal luogo ameno in cui vi starete certamente divertendo, ci spedirete un sacco di cartoline. Vero che ce le spedirete? Buone vacanze a tutti, noi ci rivediamo a settembre!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHI NON SI FA VEDERE NON SI FARÀ SENTIRE.

SIM HI•FI '94
26° Salone Internazionale Strumenti Musicali, High Fidelity, Video ed Elettronica di Consumo.

E ancora: Videoproiezione, Home Computer, Home Theatre, Car Stereo, Computer Grafica. Le novità 1994-95 da tutto il mondo. La più avanzata proposta tecnologica. La più grande vetrina europea per gli operatori e per il pubblico.

Il più ricco festival di fine estate. Cento manifestazioni speciali. Conventions. Concorsi. Spettacoli. Incontri. Gare. Premi. Prove pratiche. Meetings. Workshops.

E la novità di "HEI - Home Entertainment Insieme '94". Home Video, CD audio e video, Editoria interattiva su CD, Videogames avanzati, Realtà Virtuale, Multimedialità. A "New Technology" le anticipazioni del futuro. A "Future Store" gli acquisti di software in Fiera.

Ingressi: *Pubblico - Porta Meccanica e Porta Edilizia.*
Operatori - Reception di Via Spinola.
Orario: *9.30 - 19.00* ***Aperto al Pubblico:*** *15 - 16 - 17 - 18.*
Giornata Professionale: *Lunedì 19.*
Segreteria Generale: *Via Domenichino, 11 - 20149 Milano*
Tel. 02/4815541 - Fax 02/4980330 - Telex 313627.

CAMBIALAMUSICA

FIERA DI MILANO dal 15 al 19 Settembre 1994

E' un'iniziativa
ASSOEXPO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AZIONE ESPLOSIVA!

L'azione ai massimi livelli. In corsa le 32 nazionali finaliste per il più ambito dei trofei: la Coppa del Mondo. L'atmosfera è elettrica e i giocatori, naturalmente i migliori, fanno a gara per offrire prestazioni senza eguali... i liberi italiani insidiosi a metà campo, i 'tulipani' olandesi alle prese con vere e proprie acrobazie con il pallone, i fantasiosi brasiliani in attacco...

Velocità... Controllo istintivo della palla... Movimento fluido... Giocabilità superba... in una parola:

KICK OFF 3 - UN GIOCO DI CALCIO ASSOLUTAMENTE INEDITO!

SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE

AMIGA 500/1200
PC & COMPATIBILI

imagineer ANCO

Più di 2000 frames di animazione per un'azione ancora più incalzante. Scrolling multi-direzionale.

Altissima qualità degli effetti sonori per catturare tutto l'entusiasmo del campo fra le pareti di casa.

Giocabilità immediata con svariate opzioni di controllo, per accontentare tanto il giocatore inesperto quanto il più smaliziato.

In campo 9 tipi di giocatori (tra gli altri: il playmaker, il libero e l'ala) per fornire a ciascuna delle 32 formazioni uno stile di gioco assolutamente unico.

A disposizione 30 diversi schemi di gioco per vivere tutte le situazioni di gioco all' insegna del realismo.

Possibilità di modificare le tattiche grazie al suggerimento impartito da una voce fuori-campo.

Replay delle azioni di gioco, la cronaca di tutti i fatti dell 'universo calcistico in tempo reale.

Colpi di testa, rovesciate, colpi di mano, deviazioni e il letale AFTER TOUCH per 'spremere' al massimo l'azione!

Sezione di allenamento individuale e di squadra per mettere alla prova le proprie capacità prima dei grandi incontri.

** Le caratteristiche di gioco sono suscettibili di variazioni da formato a formato.*

Distribuito da Leader Distribuzione Spa. Via Adua, 22 . 21045 Gazzada S. (VA) Tel: 0332 - 874111 Fax: 0332 870890

cate da Imagineer (UK) Ltd. Versioni Amiga & PC p

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/